



JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

Vol. 4 No. 1 January - June 2023

ISSN : 2730-213X (Print) ISSN : 2730-3381 (Online)



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

Vol. 4 NO. 1 January - June 2023

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)

เจ้าของ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

จัดรูปเล่ม ออกแบบปก : มารีญา ทรงปัญญา

จำนวนการจัดพิมพ์ : จำนวน 200 เล่ม

สถานที่พิมพ์ : โรงพิมพ์บ้านเหล่า 333 ถ.บ้านเหล่า ต.หมากแข้ง

อ.เมือง จ.อุดรธานี 41000 โทร. 042-325938

เว็บไซต์วารสาร : <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ประธานศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ผ้าและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย

กองบรรณาธิการภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกิจ พลประดม

รองศาสตราจารย์นาวา วงษ์พรม

รองศาสตราจารย์พฤษมงคล จุลพูล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ เสารยะวิเศษ

ดร.ศิลปชัย เจริญ

ดร.สุภัทรา วันเพ็ญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพล สิงห์คำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงขร ภาคดี

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ Assistant Editor

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ราชวิทย์ ทิพย์เสนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรืองศักดิ์ บัดถาวะโร

อาจารย์มาริญา ทรงปัญญา

อาจารย์จรีรัตน์ โยระคง

อาจารย์ศักดิ์สิทธิ์ บัวคำ

อาจารย์อัมรินทร์ นุพศิริ

อาจารย์ขจรฤทธิ์ ศิริมาก

อาจารย์อโณทัย สิงห์คำ

อาจารย์นิติ นิมะลา

อาจารย์พรรษา แสนวัง

อาจารย์เอกพันธ์ พิมพาที

กองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาบทความจากภายนอก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุญสุขย์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิงห์ อินทรชูโต
รองศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจนราภินันท์
รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกอุฉวิงศา

รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรณะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ มังกรวงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประชา พิจักขณา
ดร.กิงกาญจน์ พิจักขณา
ดร.กนิษฐา พวงศรี

ศิลปินแห่งชาติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ประจำปี 3 ฉบับที่ 1

มกราคม – มิถุนายน 2565

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

Assoc. Prof. Dr. Songwut Eqwutvongsa,
King Mongkut's University of Technology
Ladkrabang, Thailand.

รองศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรค
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Assoc. Prof. Dr. Sastra Laoakka,
Mahasarakham University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
มหาวิทยาลัยบูรพา

Assoc. Prof. Dr. Narit Vadhanabhu,
Burapha University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Asst. Prof. Dr. Thanasit Chantaree
Khon Kaen University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Asst. Prof. Dr. Teerayut Pengchai
Udon Thani Rajabhat University, Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณฑนา ทองสุพล
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

st. Prof. Dr. Mantana Tongsupon,
Kalasin University, Thailand

ผศ.ดร.ประพนธ์ เนียมสา
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Asst. Prof. Dr. Praphon Niamsa,
Kalasin University, Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กษม อมันตกุล
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Asst. Prof. Dr. Kasama Amantakul,
Khon Kaen University, Thailand.

อาจารย์ ดร.วิญญู ศักดาทร
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Dr. Vinyoo Sakdatorn,
Chiang Mai University, Thailand.

อาจารย์ ดร.เอกนารี แก้ววิศิษฐ์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Dr. Aeaknaree Keawvisit,
Khon Kaen University, Thailand.

อาจารย์ ดร.กนิษฐา พวงศรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Dr. Kanittha Puangsri,
Chiang Mai Rajabhat University,
Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรืองศักดิ์ ปัดถะโร
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Asst. Prof. Rungsak Padthawaro,
Udon Thani Rajabhat University,
Thailand

เกี่ยวกับวารสาร และข้อแนะนำการตีพิมพ์

1. นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์ (Focus and Scope)

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย : JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN (JAAD) เป็นวารสารที่เผยแพร่ผลงานทางวิชาการและงานวิจัยทางด้านศิลปกรรมและการออกแบบ เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและส่วนเกี่ยวข้อง เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านนวัตกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในวงกว้างทั้งในระดับชาติและนานาชาติ และเป็นพื้นที่สำหรับนักศึกษา อาจารย์ นักวิชาการอิสระ ได้นำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมและผลงานการประดิษฐ์สร้างสรรค์สู่สาธารณชน เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ในวงกว้าง โดยวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) รับพิจารณาตีพิมพ์รายงานการวิจัย (original research paper) การวิจัยเชิงอธิบาย (expository research) บทความวิชาการ (Academic article) การวิจัยเชิงสำรวจ (survey article) บันทึกการวิจัย (research note) ในสาขาวิชาต่างๆ ดังนี้

1) ด้านศิลปกรรม

1.1) กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาทัศนศิลป์, สาขาวิชาจิตรกรรม, สาขาวิชาประติมากรรม, สาขาวิชาภาพพิมพ์, สาขาวิชาศิลปะไทย, สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และสาขาวิชาทัศนศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.2) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ได้แก่ สาขาวิชาศิลปะการแสดง, สาขาวิชาการละคร, สาขาวิชานาฏศิลป์, สาขาวิชานาฏกรรมไทย และสาขาวิชาศิลปะการแสดงอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.3) กลุ่มวิชาดุริยางคศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์, สาขาวิชาคีตศิลป์, สาขาวิชาดนตรีไทย, สาขาวิชาดนตรี, และสาขาวิชาดุริยางคศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ด้านการออกแบบ

กลุ่มสาขาวิชาออกแบบ ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, สาขาวิชาออกแบบกราฟิก, สาขาวิชาออกแบบมัลติมีเดีย, สาขาวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา, สาขาวิชาออกแบบสิ่งทอและแฟชั่น, สาขาวิชาออกแบบเครื่องเรือน, สาขาวิชาออกแบบเครื่องประดับ, สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสาขาวิชาออกแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. เกณฑ์และกระบวนการเผยแพร่บทความ (Peer Review Process)

ทุกบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ต้องเป็นบทความที่ยังไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และจะต้องผ่านกระบวนการการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)

3. ภาษาที่รับตีพิมพ์ (Language)

ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

4. กำหนดการเผยแพร่ (Publication Frequency)

กำหนดตีพิมพ์ 2 ฉบับต่อปี ในช่วงระยะเวลาดังนี้ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

5. การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์ (Publisher)

1. การส่งบทความเพื่อพิจารณาผู้เขียนบทความวิจัยหรือบทความวิชาการได้ตลอดเวลา โดยต้องส่งบทความต้นฉบับ (Manuscript) ในระบบลงทะเบียนวารสารออนไลน์ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

2. ผู้เขียนต้องใช้รูปแบบฟอร์ม (Format) ตามที่วารสารกำหนดในการจัดทำต้นฉบับของบทความรวมถึงรูปแบบการอ้างอิงเนื้อหา ภาพและตาราง

3. การพิจารณาบทความโดยกองบรรณาธิการเมื่อได้รับบทความแล้ว โดยพิจารณาเบื้องต้นในกรอบขอบข่ายของบทอยู่ในกลุ่มของศิลปกรรมและการออกแบบหรือไม่ โดยถ้าอยู่ในขอบข่ายของวารสารจะเข้ากระบวนการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 2 ท่าน แล้วจึงจะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบผลการพิจารณา และแจ้งให้ผู้เขียนปรับปรุง (ในกรณีที่มีการปรับแก้) ระยะเวลา 1 - 4 สัปดาห์

ข้อความทุกข้อความที่ปรากฏในเนื้อหาบทความซึ่งตีพิมพ์ในวารสารวิชาการเล่มนี้ เป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน ไม่ใช่ความคิดเห็นและความรับผิดชอบของบรรณาธิการ กองบรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ฉบับนี้ถือเป็นฉบับ 7 ในปีที่ 4 ของการเผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบ ซึ่งตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาได้นำเสนอบทความอย่างสร้างสรรค์มาโดยตลอด ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้อยู่ในหลักเกณฑ์ของคุณภาพวารสารตามประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2564 ที่กำหนดให้วารสารวิชาการที่มีการตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (peer reviewer) ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกจากหลากหลายสถาบัน อย่างน้อย 3 คน ดังนั้นตั้งแต่ฉบับปีที่ 4 เป็นต้นไปวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชียได้ใช้ระบบผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (peer reviewer) จำนวน 3 คนทั้งนี้เพื่อให้ผู้เขียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อประโยชน์ของผู้เขียนทุกท่าน

ในฉบับนี้มีบทความรวม 4 เรื่อง เป็นบทความวิจัยจำนวน 3 เรื่อง คือเรื่องจิตรกรรมเทคนิคผสม : อักษรสร้อย ซึ่งมีความน่าสนใจในการศึกษาวิเคราะห์แรงบันดาลใจจากนางอัปสรมาสร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรม เรื่องที่สองเป็นเรื่องเพื่อนไทยพวนบ้านผือ : อนุรักษ์เพื่อการสร้างสรรค์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ผู้เขียนได้ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบเรือนของชาวไทยพวนบ้านผือจังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อชุมชนในเชิงการอนุรักษ์และผู้เขียนยังได้นำมาประยุกต์สร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จึงเป็นการอนุรักษ์เชิงการพัฒนาที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เรื่องที่สามเป็นเรื่องการออกแบบกราฟิกด้วยแรงบันดาลใจจากวิถีวินอร์มอลภายใต้แบรนด์สตรีทบอยเป็นงานศึกษาสำหรับการตอบกลุ่มเป้าหมายเยาวชนคนรุ่นใหม่ในการนำเอาวิถีการใช้ชีวิตแบบปกติใหม่มาใช้เป็นแนวคิดใน

การออกแบบได้แปลกใหม่ ส่วนบทความทางวิชาการจำนวน 1 เรื่อง นั้นเป็นการนำเสนอ
บทวิเคราะห์ในเรื่องคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวไทย อำเภอสหพันธ์
จังหวัดกาฬสินธุ์ การศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์จากลวดลายผ้าทอ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอด
ในการพัฒนาได้อย่างน่าสนใจ โดยทั้ง 4 เรื่องล้วนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญในการเป็น
แนวทางในการนำศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นไปใช้ในการพัฒนาและ สร้างสรรค์ให้เกิดทั้ง
คุณค่าและมูลค่า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟ่งชัย
บรรณาธิการ

บทความวิจัย

- จิตรกรรมเทคนิคผสม : อัปสรสรารณ 13
MIXED TECHNIQUE PAINTING : APSORNSARAN
วิริยะ เงามาม, อลงกต เพชรศรีสุข
WiriyhaNgao-Ngam, AlongkotPethsrisuk
- เยือนไทยพวนบ้านผือ : อนุรักษ์เพื่อการสร้างสรรค์บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 25
HUEN THAI PHUEN BAN PHUE : CONSERVATION FOR SOUVENIR
PRODUCT CREATION
กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์, จุรีรัตน์ ทวยสม, ระพีพรรณ จันทรส, ณัฐฐานุช เมฆมรา,
ชุตินพงศ์ คงสันเทียะ
Kanittha Ruangwannasak, Churirat Thuaisom, Rapeepan jantarsa,
Nutthanuch Mekara, Chutipong Khongsanthia
- การออกแบบกราฟิกด้วยแรงบันดาลใจจากวิถีวินอร์มอลภายใต้แบรนด์ซับสตรีทบอย 45
THE GRAPHIC DESIGN INSPIRED BY THE NEW NORMAL UNDER THE
BRAND OF SUBSTREETBOY
ตรินติกร เพียอินทร์, มารีญา ทรงปัญญา, เอกพันธ์ พิมพาที
Trintikon Phiain, Mariya Songpanya, Aekpun Pimpatee

บทความวิชาการ

- คตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไท อำเภอสหพันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ 63
THE SYMBOLIC IDEOLOGY ON FABRIC OF PHU THAI
BAAN SING SA-AT, SAHATSAKHAN DISTRICT, KALASIN PROVINCE
กฤษฎา คูพันธุ์, จินทพัฒน์ วสินชุตินวัต
Krissada Dupandung, Jinthaphat Wasinchutiwat

จิตรกรรมเทคนิคผสม : อับสรสราน

MIXED TECHNIQUE PAINTING: APSORNSARAN

วิริยะ เงามาม¹, ดร.อลงกต เพชรศรีสุข²

Wiriyha Ngao-Ngam¹, Alongkot Pethsrisuk (Ph.D)²

babananapapa1234@gmail.com, alone_kot@hotmail.com

¹ นักศึกษาหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

² อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

¹ Bachelor Degree Student, Visual Art and Design, Faculty of Humanities and Social Science Surin Rajabhat University

² Lecturer, Program in Visual Art and Design, Faculty of Humanities and Social Science Surin Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเรื่องราวของนางอัปสรมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมที่แสดงออกถึงความสนุกสนานและสร้างมิติของรูปร่างรูปทรง โดยมีแรงบันดาลใจในรูปร่าง รูปทรง ท่าทางการร่ายรำของนางอัปสรมาสร้างสรรค์นางอัปสร คือตัวละครตัวหนึ่งตามตำราหรือนิยายเทพปกรณัมของอินเดีย ซึ่งพบหลักฐานทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับนางอัปสรในปราสาทหิน คือรูปสลักหินซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างงานศิลปะมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยโบราณ และอาจมีความเกี่ยวเนื่องไปสู่เรื่องของความเชื่อเช่นกัน เรื่องราวของนางอัปสรจึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้วิจัยในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการร่ายรำ โดยการจัดวางองค์ประกอบภาพให้มีจังหวะการเคลื่อนไหวของเส้น และความซับซ้อนของรูปทรง น้ำหนักและมิติของภาพรวมไปถึงการนำรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะลัทธิคิวิบิสม์ที่ผู้วิจัยมีความสนใจมาเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อเน้นให้เกิดความงามของรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมชุด “อับสรสาณ”

คำสำคัญ: นางอัปสร, นางอัปสร, อับสรสาณ, จิตรกรรมเทคนิคผสม

Abstract

The research aimed to examine the story of the Apsorn angel in order to create a mixed-technique painting conveying enjoyment and pleasure and to create dimensions inspired by the shapes and dance postures of the Apsorn angel. The Apsorn or Apsara angel is a celestial character from Indian mythology discovered in an ancient stone castle and may also have a connection to faith and belief. Therefore, the story of the Apsorn angel was employed to create a painting of dancing with the rhythmic movement of the lines, the complexity of shapes, forms, values, and dimensions, as well as the integration of the creative style of cubism art emphasizing the beauty of geometric shapes into the creation of the “Apsornsaran” mixed-technique painting.

Keywords: Apsorn Angel, Apsara Angel, Apsornsaran, Mixed Technique Painting

ความเป็นมาและความสำคัญ

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคหนึ่งได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมอินเดียทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ตามความเชื่อ ศาสนา วิถีชีวิต และศิลปกรรมอารยธรรมอินเดียเหล่านี้ เมื่อเข้าสู่อาณาจักรต่าง ๆ ได้มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อและวิถีชีวิตของคนในอาณาจักรนั้น ๆ เป็นผลให้ศิลปกรรมแต่ละพื้นที่แตกต่างกันไปตามอารยธรรม ดังเช่นงานศิลปกรรมที่ปรากฏในศิลปะเขมรหลายยุคสมัย โดยเฉพาะความเชื่อในเรื่องศาสนาฮินดูที่ปรากฏในงานสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมเพื่อรับใช้ศาสนา ทั้งศาสนสถาน เทวรูป ภาพสลักเรื่องเล่าและเหล่าเทพต่าง ๆ สะท้อนถึงอิทธิพลของอารยธรรมอินเดียในอาณาจักรเขมร (พลอยชมพู ปุณณวนิชศิริ, 2556: 7) ศาสนสถานหรือปราสาทหินที่สร้างขึ้นในบริเวณอีสานใต้ก็ได้รับอิทธิพลความเชื่อเหล่านี้เช่นเดียวกัน ภาพสลักตามกำแพงปราสาทจะสลักรูปของเทพต่าง ๆ รวมถึงรูปสลักนางอัปสรเพื่อเล่าเรื่องราวที่เป็นเหตุการณ์สำคัญประดับตกแต่งเพื่อแสดงถึงเทพที่มีความศักดิ์สิทธิ์มิให้เห็นอยู่โดยทั่วไป

นางอัปสรเป็นนิยายเทพปกรณัมของอินเดีย พวกนางคือนางฟ้าจำพวกหนึ่ง แต่ไม่ใช่เทวีหรือนางฟ้าผู้ที่ได้สะสมบุญแล้วเกิดเป็นนางฟ้า อัปสรหรืออัปสราเกิดขึ้นเมื่อครั้งกวนเกษียรสมุทรเพื่อเอาน้ำอมฤตขึ้นมา การกวนเกษียรสมุทร เป็นทะเลน้ำมันตามคติความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เป็นวรรณกรรมมหากาพย์และในภควัตปุราณะ ซึ่งเล่าเรื่องถึงครั้งที่พระอินทร์เสด็จลงมาบนโลกและได้พบกับ ฤๅษีทิวาส ที่รับดอกไม้สักการะจากพระแม่ปารวตี แต่ฤๅษีเห็นว่าหากตนคล้องดอกไม้จาก พระแม่คงจะไม่เหมาะสม จึงได้ถวายดอกไม้มนั้นแก่พระอินทร์ เมื่อพระอินทร์รับดอกไม้แล้วจึงมอบแก่ พระชายาอีกต่อหนึ่ง แต่ด้วยกลืนของดอกไม้ทำให้พระชายามึนเมาจึงโยนดอกไม้ทิ้งไป ฤๅษีเห็นดังนั้นจึงโกรธคิดว่าเป็นการดูถูกน้ำใจตนจึงสาปแช่งพระอินทร์และบริวารให้อ่อนกำลังลงและพ่ายแพ้ในสงคราม เมื่อสาปแช่งดังนี้แล้วฤๅษีก็เดินจากไป พลันกำลังของเทวดาก็ลดลงกึ่งหนึ่ง และเมื่ออสูรทราบข่าวพระอินทร์โดนสาปแช่งจึงได้ยกทัพไปตีสวรรค์ ทำให้พระอินทร์พ่ายแพ้ รบก็ครั้งก็ไม่ชนะเลยสักครั้ง พระอินทร์จึงได้ไปขอความช่วยเหลือจากพระศิวะและพระพรหม แต่พระศิวะและพระพรหมไม่เห็นด้วยกับพระอินทร์ ด้วยถือว่าพรอันใดได้ให้ใครไปแล้วไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพรอันนั้นได้ พระอินทร์จึงเหลือที่พึ่งสุดท้ายคือพระนารายณ์ (พระวิष्ณุ) ให้ช่วย ซึ่งพระนารายณ์ก็แนะนำให้ไปทำพิธีกวนเกษียรสมุทรในทะเลน้ำมัน เพื่อให้ได้น้ำอมฤตมาดื่มจะได้มีพลังและไม่ม้วยวันตาย ซึ่งนางอัปสรเป็นหนึ่งในสิบสี่สิ่งที่เกิดมาจากการเกษียรสมุทร ปรากฏในมหากาพย์มหากาพย์มหากาพย์ของประเทศอินเดีย คำว่า “อัปสร” นั้น มาจากคำว่า “อัป” หมายถึง “น้ำ” และ “สร” หมายถึง “การเคลื่อนไป” อัปสร จึงหมายถึง “ผู้ที่เคลื่อนไปในน้ำ” อันเป็นจุดกำเนิดของนาง ทว่าโดยทั่วไปถือว่านางเป็นชาวสวรรค์ ในเรื่องเล่าของอินเดียมีการกล่าวถึงนางอัปสรไว้มากมาย นับว่าเป็นตัวละครที่สำคัญตัวหนึ่งใน เทพปกรณัมของอินเดีย ไม่น้อยไปกว่าเทพเจ้าและชาวสวรรค์อื่น ๆ (unzeen, 2563) นางอัปสรเป็นสตรีที่มีความงดงาม ประดับประดาด้วยเครื่องทรงที่วิจิตร แต่ไม่มีเทวดาหรืออสูรตนใดรับเป็นคู่ครอง พวกนางจึงทำหน้าที่สร้างความรื่นรมย์บนสวรรค์ขับกล่อมดนตรีแก่เทวดาทั้งหลาย นางอัปสรในศิลปกรรมพบเห็นโดยทั่วไปตามปราสาทเขมรจะสลักรูปที่เป็นเหตุการณ์สำคัญของเทพต่าง ๆ ไว้บนทับหลังของปราสาทรวมถึงรูปสลักนางอัปสรเป็นส่วนประกอบ ในปัจจุบันพบเห็นได้ทั้งประติมากรรมและจิตรกรรม จากทำร้ายรำของนางอัปสรที่ปรากฏบนผนังหินที่มีลักษณะการยกแขนหักข้อศอก งอเข่าอวดท่าทางลีลาการใช้แขน ขา ลำตัวและศีรษะมีความอ่อนโยน โดยทุกส่วนของร่างกายกระชับและกลมกลืนกัน มีลีลาท่าทางการรำร่าอันงดงาม ตรึงตา ตรึงใจ

ผู้วิจัยมีความสนใจเกี่ยวกับท่าทางร้ายรำของนางอัปสร จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมในลักษณะผลงานกึ่งนามธรรม โดยมีแนวความคิดในการแสดงออกถึงการร้ายรำที่มีความสนุกสนาน หยิบยกเอาท่าทางการร้ายรำของนางอัปสรมาปรับเปลี่ยนดัดแปลง เพิ่มลดตัดทอนจากรูปลักษณ์เดิมที่เป็นรูปสลักหินบนกำแพงปราสาท ให้เหลือเพียงรูปร่างรูปทรง ท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและใช้การซ้อนกันของรูปร่างรูปทรงออกมาเป็นผลงานตามลักษณะของลัทธิคิวบิสม์

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาข้อมูลเรื่องราวของนางอัปสรมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสม รูปแบบกึ่งนามธรรมที่แสดงออกถึงความสนุกสนานในท่าร้ายรำของนางอัปสรแสดงออกถึงมิติของรูปร่างรูปทรง

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. **ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมข้อมูล** ศึกษาข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับนางอัปสรผ่านหนังสือ วารสารที่เกี่ยวข้อง และศึกษาผ่านข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. **ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล** นำข้อมูลเนื้อหาเรื่องของนางอัปสรมาวิเคราะห์ประมวลผลเป็นแนวความคิดเพื่อสร้างเป็นงานจิตรกรรมโดยยกเอาเรื่องความสนุกสนานในท่าทางการร้ายรำของนางอัปสรมาสร้างสรรค์ ผลงานนำเสนอทัศนธาตุในส่วนของรูปร่างรูปทรง สี พื้นผิว มิติ ให้ออกมาเป็นผลงาน
3. **ขั้นตอนที่ 3 การสร้างภาพร่าง (Sketch)** โดยการร่างภาพแบบ 2 มิติลงบนกระดาษเพื่อพิจารณาคัดเลือกภาพร่างมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง
4. **ขั้นตอนที่ 4 การสร้างสรรค์จิตรกรรม** นำภาพร่าง 2 มิติที่คัดเลือกโดยผู้วิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษามาขยายเป็นผลงานจริงตามขนาดที่ต้องการเป็นรูปแบบกึ่งนามธรรมแสดงออกด้วยการดัดแปลงลดทอนจากรูปแบบเดิมให้เหลือเพียงรูปทรงตามแนวความคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์ สร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการสร้างพื้นผิวด้วยเทคนิคซิลค์สกรีนและสีโปสเตอร์บนแผ่นไม้ แล้วจึงระบายสีสร้างรูปร่างรูปทรงนำหนักและบรรยากาศของภาพ

5. ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลและนำเสนอผลงาน จัดทำรายงานศิลปนิพนธ์และแสดงนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษา

จากวัตถุประสงค์ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตามกระบวนการคิดและกรรมวิธีทางทัศนศิลป์ มีผลงานศิลปนิพนธ์จำนวน 4 ผลงาน โดยนำท่าทางการรำรำของนางอัปสรมาสร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรมเทคนิคผสม โดยผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงลักษณะท่าทางที่รำรำ กำลังสนุกสนาน ผ่านรูปร่างรูปทรงที่ได้ลดทอนจากรูปลักษณะที่เสมือนจริง ซึ่งผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากความประทับใจในศิลปะแบบคิวบิสม์ (cubism) ที่ให้คุณค่าความงามในเรื่องของรูปทรงเรขาคณิต จึงนำแนวคิดของคิวบิสม์มาประยุกต์ใช้จนเกิดการพัฒนาเป็นผลงานที่มีรูปแบบเฉพาะตัว สร้างจินตนาการเป็นรูปทรงใหม่ให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานในท่ารำรำ เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสม โดยได้ใช้ความรู้ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์จากการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 4 ผลงานในครั้งนี้สามารถสรุปผลการศึกษาและผลการสร้างสรรค์ในประเด็นตามองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุในผลงานได้ดังนี้

- 1) เส้น เกิดจากการกำหนดขอบเขต ระยะ ลักษณะทิศทางของรูปร่างรูปทรง และ เส้นที่ใช้สร้างรายละเอียดภาพ
- 2) พื้นผิว ลักษณะของพื้นผิวในผลงานชุดนี้ มีความหยาบ เกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยการขีดข่วนเพื่อสร้างลวดลาย การใช้สีโป้วเพื่อให้เกิดร่องรอยพื้นผิว
- 3) รูปทรง เป็นส่วนสำคัญที่สุดในงานเพราะเป็นส่วนที่เน้นให้เห็นเป็นรูปร่างรูปทรงลักษณะท่าทางการรำรำของนางอัปสร
- 4) สี การใช้สีในโทนเดียวกันโดยมีการสอดแทรกสีคู่ตรงข้ามหลายบริเวณ และใช้สีเป็นส่วนในการสร้างน้ำหนักเพื่อให้เกิดมิติผ่านรูปทรง โดยบริเวณที่ใช้สีที่เข้มคือบริเวณที่ทำให้ดูลึกลงไป และบริเวณที่เป็นสีสว่างจะดูมีระยะตื้นขึ้นมา
- 5) ที่ว่าง ในการสร้างผลงาน รูปทรงจะเป็นตัวกำหนดที่ว่าง ที่ว่างเป็นส่วนประกอบของพื้นที่ระหว่างรูปร่างรูปทรงในภาพ ทำให้ภาพดูมีอากาศและไม่อึดอัด



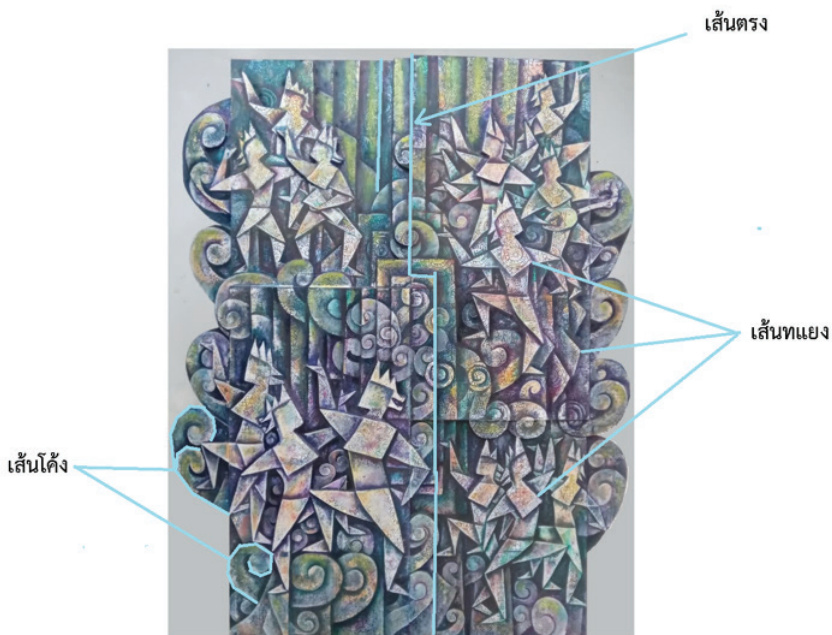
ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน “อัสสรสราน” ขนาด : 200x150 เซนติเมตร จิตรกรรม
เทคนิคผสม

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบของผลงาน “อัสสรสราน”

ในการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยมีแนวความคิดสร้างสรรค์จากความสนใจเกี่ยวกับนางอัปสร จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะรูปแบบจิตรกรรมที่แสดงออกถึงมิติของรูปร่างรูปทรง การร่ายรำที่มีความสนุกสนานผ่านรูปร่างรูปทรงที่ได้ดัดแปลงและลดทอนและสร้างพื้นผิวได้ภาพเพื่อให้ภาพดูมีความสนุกมีมิติมากขึ้น และรูปแบบศิลปะผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปะมาจากลัทธิคิวบิสม์ ซึ่งในบทความนี้นำเสนอการวิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชื่อ “อัสสรสราน” (ภาพที่ 1) เป็นจิตรกรรมเทคนิคผสม รูปแบบ

กึ่งนามธรรม แสดงเรื่องราวของนางอัปสรและผู้ที่กำลังร่ายรำอย่างสนุกสนาน โดยใช้ท่าทางเป็นสื่อในการแสดงถึงการเคลื่อนไหวด้วยเส้นและรูปทรงเรขาคณิต การทับซ้อนกันของรูปทรงทำให้เกิดมิติของสี มีการเสริมรูปทรงกลมที่เป็นลายผักกูดทำให้โครงสร้างของภาพมีน้ำหนักมากขึ้น ซึ่งการจัดวางทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงานชุดนี้ประกอบไปด้วย เส้น (Line) รูปร่างและรูปทรง (Shape-Form) สีและน้ำหนัก (Color-Value) พื้นผิว (Texture) และพื้นที่ว่าง (Space) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้นำมาจัดวางจึงเกิดความเป็นเอกภาพ (Unity) ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

1) การวิเคราะห์เส้น เส้นเป็นทัศนธาตุที่สำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นตัวกำหนดทิศทางของภาพ กำหนดขอบเขตของรูปร่างรูปทรง ทิศทางของผลงานที่เป็นเส้นประกอบไปด้วยเส้นตรง เส้นโค้งและเส้นทแยง โดยเส้นตั้งคือเส้นที่กำหนดรูปทรงของภาพให้ความรู้สึกถึงความแข็งแกร่ง เส้นโค้งเป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และเส้นทแยงเป็นเส้นที่ทำให้ภาพเกิดทิศทาง ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงเส้นที่อยู่ในผลงาน

2) การวิเคราะห์รูปร่างและรูปทรง รูปร่าง-รูปทรงที่ปรากฏคือรูปทรงที่ได้มาจากการดัดแปลง ลดทอน จากรูปร่างของนางอัปสรให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตที่เป็นลักษณะของคนกำลังเต้นรำ มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่แตกต่างกันไป การจัดวางอยู่ในระยะเดียวกัน ทั้งซ้ายและขวาทำให้เกิดความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน รวมไปถึงรูปทรงอิสระที่เป็นส่วนประกอบทำให้เกิดความหลากหลาย ดังภาพที่ 3



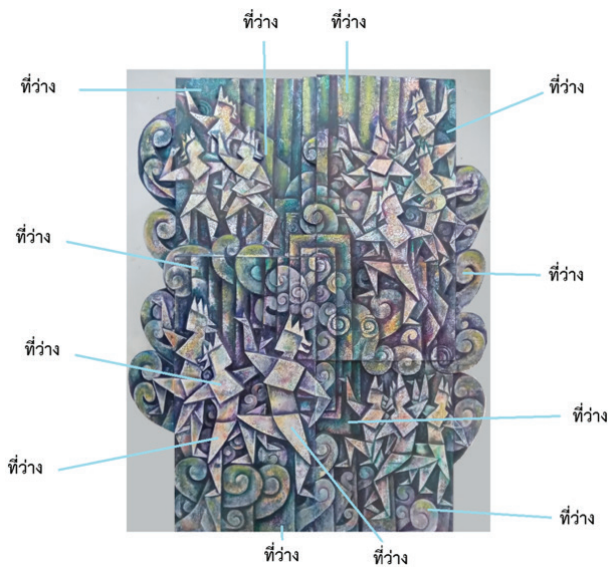
ภาพที่ 3 แสดงรูปร่าง รูปทรงในผลงาน

3) การวิเคราะห์สีและน้ำหนัก การใช้สีในโทนเดียวกันเป็นลักษณะของการคัดความเป็นเด่นของสีในส่วนที่ต้องการให้เห็นเด่นชัด มีการแทรกสีคู่ตรงข้ามในทุกพื้นที่ของภาพ ส่วนพื้นที่ที่มีลักษณะเด่นจะตื้นขึ้นมา สีที่มีความเด่นเป็นรองจะลึกลงไปตามระดับน้ำหนักความอ่อนเข้มของสี ซึ่งสีที่มีความโดดเด่นจะเป็นสีขาว ส้ม เหลือง ซึ่งเป็นส่วนหลักที่แสดงทิศทางโครงสร้างของภาพ และในส่วนบริเวณที่เป็นสีเข้ม เช่น สีม่วง ม่วงแดง เขียว และดำ เพื่อให้เกิดความมืดและน้ำหนักที่เข้มทำให้ดูลึกลงไป สีของบรรยากาศโดยรวมเกิดจากการเพิ่มและลดค่าน้ำหนักสีทำให้เกิดมิติ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แสดงสีและน้ำหนักที่อยู่ในผลงาน

4) การวิเคราะห์พื้นที่ว่าง ที่ว่างในผลงานจะปรากฏอยู่ที่บริเวณระหว่างรูปทรงของนางอัปสรและรูปทรงอิสระที่อยู่ในผลงาน เป็นพื้นที่ว่างไม่มีการทับซ้อนหรือลวดลาย ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แสดงที่ว่างในผลงาน

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์จิตรกรรมเทคนิคผสม “อัปสรสรานู” ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลของนางอัปสร ซึ่งเป็นของวิเศษที่ผุดขึ้นมาจากเกษียรสาคร เมื่อครั้งกวนน้ำทิพย์ในนารายณ์อวตารปางที่สอง นางอัปสรเป็นนางน้ำที่มีลักษณะเป็นทิพย์มีความงามและเสน่ห์บาดใจชายอย่างยิ่ง และเป็นสมบัติส่วนกลางของทวยเทพ (ศักดิ์ศรี แยมันดดา, 2527: บทคัดย่อ) และผลงานศิลปกรรมที่ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานตามแบบลักษณะของลัทธิคิวิบิสม์เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสม ด้านเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการใช้สีโป้วเพื่อสร้างพื้นผิวฉนวนให้เกิดร่องรอย แล้วจึงใช้การซิลค์สกรีนสร้างลวดลายที่ปรากฏบนกำแพงปราสาท และรูปร่างรูปทรงบางส่วนจะใช้การตัดไม้อัดเป็นรูปร่างแล้วติดประกอบยกกระนาบมิติขึ้นมาจากพื้นภาพอีกด้วย จากนั้นจึงใช้การระบายสีเพื่อสร้างรูปร่างรูปทรง น้ำหนัก มิติและบรรยากาศของภาพโดยใช้สีอะครีลิคและสีน้ำมัน ด้านเนื้อหาเรื่องราวในผลงานแสดงถึงท่าทางการร่ายรำที่ดูสนุกสนานของคนเป็นสื่อในการแสดงออก ใช้รูปทรงมาสร้างเป็นรูปร่างของนางอัปสرتับซ้อนกันไปมาเพื่อให้เกิดมิติ สื่อออกมาในลักษณะของคนที่ได้เห็นรำมีความสนุกสนานรื่นเริงท่าทางการร่ายรำที่ดูสนุกสนานของคน การเคลื่อนไหวของรูปทรงในบริบทที่ให้ท่วงทำนองที่แข็งแกร่งและพลิ้วไหวในขณะเดียวกัน ดังเหล่านางอัปสรที่กำลังเปลื้องเปลือยในระบำอัปสร

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสม “อัปสรสรานู” นี้ ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการนำเอาท่าทางการร่ายรำของนางอัปสร มาดัดแปลงลดทอนจากรูปลักษณ์เดิมที่ปรากฏในรูปแบบของคนหรือรูปสลักหินในปราสาท ให้เหลือเพียงรูปร่างรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ แสดงออกถึงการร่ายรำที่มีความสนุกสนานที่มีการซ้อนกันของรูปทรงมาเป็นงานจิตรกรรม และการสร้างพื้นผิวได้ภาพเพื่อให้ภาพมีมิติมากขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะรูปแบบคิวิบิสม์ที่ให้คุณค่าความสวยงามกับการตัดทอนเป็นเหลี่ยมของรูปทรง จึงทำให้ผลงานมีความร่วมสมัยมากขึ้น ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมจากการผสมผสานของเทคนิคซิลค์สกรีนและเทคนิคจิตรกรรมเพื่อสร้างพื้นผิว อีกทั้งใช้การทับซ้อนของรูปร่างรูปทรงโดยการตัดไม้อัดตามรูปร่างติดประกอบยกกระนาบขึ้นจากระนาบพื้นภาพสร้างเป็นระดับของรูปทรงเกิดเป็นมิติของภาพอีกด้วย จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมเรื่องอัปสรสรานูนี้สามารถพัฒนาไปในรูปแบบและเทคนิคอื่นได้เพื่อการพัฒนาต่อยอดงานศิลปกรรมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- พลอยชมพู ปุณณวนิชศิริ. (2556). **ลวดลายผ้าถุงนางอัปสรที่ปราสาทนครวัด: ที่มาและรูปแบบ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศักดิ์ศรี แย้มนัตตา. (2527). **นางอัปสร**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุไร นาลิวันรัตน์. (2522). **นางอัปสรในวรรณคดีสันสกฤต**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ตำนานการทอเงี้ยวสมุทร. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2563 จาก<https://www.unzeen.com/article/1976/>.

เยือนไทยพวนบ้านผือ: อนุรักษ์เพื่อการสร้างสรรค บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

HUEN THAI PHUEN BAN PHUE : CONSERVATION FOR SOUVENIR PRODUCT CREATION

กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์¹, จุรีรัตน์ ทวยสม², ระพีพรรณ จันทรสา³,
ณัฐฐานุช เมฆรา⁴, ชุตีพงศ์ คงสันเทียะ⁵

*Kanittha Ruangwannasak¹, Churirat Thuaisom², Rapeepan jantarasa³,
Nutthanuch Mekara⁴, Chutipong Khongsanthia⁵*

E-mail: kanittha.ru@udru.ac.th

^{1,4} รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

^{2,5} ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

³ ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

^{1,4} Deputy director of The office of Arts and culture, Udon Thani Rajabhat University

^{2,5} Assistant director of The office of Arts and culture, Udon Thani Rajabhat University

³ Director of The office of Arts and culture, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารวบรวมอัตลักษณ์เยือนไทยพวน บ้านผือ จังหวัดอุดรธานี และการสร้างสรรค้ผลิตภัณฑ์ของทีระลิก 2) เพื่อสร้างมีส่วนร่วมการอนุรักษ์เยือนไทยพวนโดยการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน วิธีดำเนินการด้วยวิธีสำรวจเยือนไทยพวนโบราณในพื้นที่อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี สัมภาษณ์เจ้าของบ้าน ผู้อยู่อาศัย ผู้ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลในพื้นที่ ตรวจสอบข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเข้าสู่กระบวนการออกแบบ ถอดแบบลายและจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมจำนวน 67 คน

ผลการศึกษาพบว่า เยือนไทยพวนบ้านผือ ปัจจุบันที่ยังคงสภาพที่สมบูรณ์อยู่ 3 เรือน มีอาคารที่สันนิษฐานว่าเป็นอาคารพาณิชย์ 1 หลัง เป็นเรือนไม้ 2 ชั้น หลังคาปั้นหยากะเบื้องดินเผา “ดินขอ” อายุ 110 ปี ภายในเป็นตัวเรือนโล่งไม่มีการแบ่งห้อง ด้านหน้ามีกันสาดชั้นระหว่างชั้น และมีระเบียงไม้ที่ชั้น 2 ส่วนเยือนไทยพวน อีก 2 หลัง เป็นเรือนเพื่อการอยู่อาศัย อายุ 105 ปี หลังคาทรงจั่วเป็นหลังคาสังกะสี ลักษณะเป็นเรือน 2 ชั้น ยกสูง โดยชั้นที่ 1 จะเป็นลานโล่งเพื่อใช้ในการเลี้ยงสัตว์ จอดรถ หรือลานรับแขก บริเวณชั้น 2 จะเป็นที่พักอาศัยมีการแบ่งห้องตามช่วงเสาเรือน ตกแต่งรั้วระเบียงด้วยการเข้าไม้แต่งด้วยไม้แกะสลัก ด้านหลังตัวเรือนจะเป็นครัว ห้องน้ำซึ่งมีทั้งแบบต่อเติมใหม่ และดั้งเดิม โครงสร้างอาคารจะใช้เทคนิคการเข้าไม้แบบเข้าด้นหัวเสียบระหว่างคานเสา ลักษณะเรือนมีความเด่นชัดทางโครงสร้างในการเข้าไม้ประกอบตัวบ้านทั้งหลังเพื่อสร้างความแข็งแรงของตัวอาคาร ทำการถอดแบบลายอาคารเป็นลายกราฟิก และจัดกิจกรรมการอบรมปฏิบัติการของทีระลิกภาพรวมของการจัดกิจกรรม ประเมินความพึงพอใจที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.76)

คำสำคัญ: เยือนไทยพวน, การอนุรักษ์, ผลิตภัณฑ์ของทีระลิก

Abstract

The objectives were: 1) to study and examine Tai Phuen identity as the cultural wisdom heritage of the ethnic group, and 2) to conserve and transfer Huen Tai Phuen knowledge for the souvenir product creation. The research methodology involved field observations conducted at Huen Tai Phuen in Ban Phue District, Udon Thani Province, interviews with local residents and relevant informants, and a questionnaire administered to 67 workshop attendees. The observation and interview data were analyzed to design the pattern of the souvenir products, while descriptive statistics were applied to the questionnaire data. The result revealed that three Huen Tai Phuen houses in Ban Phue District are still in excellent condition. One of these houses is estimated to be 110 years old and features a two-story timber commercial building with a “Din Khor” clay-tile hip roof. The house lacks partitions and includes an awning at the front and a wooden balcony on the second floor. The other two houses are approximately 105 years old and are two-story raised-platform residential houses with galvanized gable roofs. The first floor serves as an open courtyard suitable for animal husbandry, parking, or as a reception area, while the second floor comprises residential rooms separated by columns and balconies adorned with carved wooden railings. The back of the house accommodates the kitchen, as well as the original and new bathrooms. The construction of these buildings utilizes beam-to-beam and beam-to-column connection techniques to enhance structural strength. The distinctive characteristics of these buildings were analyzed to design graphic patterns for the souvenir products. The evaluation of the workshop conducted with 67 participants indicated the highest level of overall satisfaction ($\bar{x} = 4.76$).

Keywords: Huen Tai Phuen, Conservation, Souvenir Product

ความเป็นมาและความสำคัญ

สถาปัตยกรรมเป็นผลงานทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีความแตกต่าง โดยแต่ละวัฒนธรรมแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะและเทคโนโลยีการก่อสร้าง เฉพาะตน เฉพาะวัฒนธรรม และเฉพาะพื้นที่ ซึ่งมีความหลากหลายมากมาย ด้วยคุณค่าทางศิลปะ สังคม วัฒนธรรม และจิตใจ “สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น” หมายถึง สถาปัตยกรรม เฉพาะพื้นที่ ที่ตั้งอยู่บน พื้นฐานหรือบริบทที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม และ ภูมิปัญญา ของแต่ละกลุ่มชน อันเป็นผลทำให้เกิด สถาปัตยกรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น จึงมีปรากฏอยู่ในทุกประเทศและซอกมุมทั่วโลกที่มีมนุษย์อาศัยอยู่ นอกจากนี้ ยังกล่าวได้ว่าสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเป็นสถาปัตยกรรมของคนทั่วไปหรือสามัญชน เป็นส่วนใหญ่ เพราะสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นสร้างขึ้นจากบริบทด้านที่ตั้งและสิ่งแวดล้อม การนำ วัสดุท้องถิ่นมาใช้ก่อสร้างเป็นหลัก มากกว่าการซื้อหาวัสดุสำเร็จรูปจากภายนอก แล้วนำมา ก่อสร้างโดยใช้แรงงานและภูมิปัญญาในท้องถิ่น หากชุมชนใดห่างไกลจากการปะทะ สัมผัสกับสังคมภายนอก รูปแบบ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น จะแสดงถึงรูปแบบต้นกำเนิด ของชนเผ่าพันธุ์ (ธาดา สุทธิธรรม, 2554:1-2) ย่านชุมชนเก่า เป็นพื้นที่ที่แสดงออกถึงลักษณะ การตั้งถิ่นฐานประจักษ์ได้จากอัตลักษณ์ที่ชัดเจนทางกายภาพ และสภาพทางสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณี กิจกรรม และการประกอบอาชีพของชุมชน ประกอบควบคู่กันอย่าง เหมาะสม ภายใต้บริบทสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างและสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ องค์ประกอบ ของย่านชุมชนเก่าจึงมีความสำคัญ เนื่องจากเป็นลักษณะทางกายภาพอันเป็นเอกลักษณ์ ของแต่ละย่าน อันได้แก่ เส้นทางสัญจร ที่รวมกิจกรรม กลุ่มอาคาร อาคารสำคัญ ต้นไม้ ใหญ่ ที่หมายตา ซึ่งต้องดำรงรักษาไว้ หากขาดหายไปย่อมส่งผลกระทบต่อคุณค่าความ เป็นย่านชุมชนเก่า ดังนั้นการจัดทำฐานข้อมูลองค์ประกอบย่านเก่า จึงนับว่ามีความสำคัญ เพื่อประกอบการดำเนินการอนุรักษ์ การสืบค้น การวางแผนอนุรักษ์พัฒนา และการปรับปรุง พื้นฟูสภาพทางกายภาพขององค์ประกอบในย่าน (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2564) กลุ่มชาติพันธุ์ไทยพวน จังหวัดอุดรธานี มีความเชื่อมโยง ในพื้นที่บ้านผือและบ้านเชียง ซึ่งทั้ง 2 พื้นที่ มีแหล่งท่องเที่ยวอารยธรรมโบราณก่อน ประวัติศาสตร์อารยธรรมบ้านเชียง และภูพระบาท-ภาพเขียนสีโบราณ และเป็นชุมชนที่ยัง มีวัฒนธรรมไทยพวนสืบเนื่องจนถึงปัจจุบัน ทางด้านสถาปัตยกรรม “เยือนไทยพวน” การ

ดำรงอยู่ของตัวเรือนดั้งเดิมยังมีปรากฏให้เห็น โดยเฉพาะในพื้นที่บ้านผือ ซึ่งยังมีโครงสร้างอาคารเดิม หลังคายังเป็นแบบดินขอ (กระเบื้องดินเผา) มีการบูรณะต่อเติมเล็กน้อย ควรค่าต่อการศึกษา อนุรักษ์ก่อนที่จะข้อมูลจะสูญหาย

หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานีตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวจึงได้กำหนดให้มีการดำเนินงานโครงการจัดทำฐานข้อมูลองค์ประกอบย่านชุมชนเก่าชุมชนบ้านผือ (ไทยพวน) เพื่อเป็นกลไกในการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นและชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป โดยเริ่มจากการรวบรวมองค์ความรู้เยือนพวน (ปลูกบ้าน) ตามคติความเชื่อของไทยพวนจะปลูก (ปลูกสร้าง) บ้านปลูกเยือนจะต้องเลือกที่ให้ได้ลักษณะที่ดีที่เป็นมงคล การเลือกที่ต้องมีผู้รู้ ผู้เฒ่าผู้แก่ไปดูที่ดูทางให้ ซึ่งการปลูกเยือนพวน (ปลูกบ้าน) รวมถึงรูปแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมโบราณเริ่มมีการสูญหาย ทดแทนด้วยการสร้างบ้านตามสมัยนิยม ซึ่งจะการเก็บรวบรวมองค์ความรู้ครั้งนี้จะเป็นการบันทึกวัฒนธรรมประเพณีการปลูกเยือนพวน จนถึงรูปแบบอาคารสถาปัตยกรรมเยือนพวน ก่อนข้อมูลจะสูญหายเพื่อให้กลุ่มคนรุ่นใหม่ยังได้เรียนรู้สืบทอด การอนุรักษ์มรดกสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น เกี่ยวข้องกับ การฟื้นฟูภูมิปัญญาในท้องถิ่น โดยอาจแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ภูมิปัญญาด้านการก่อสร้างที่นำมาใช้ในการซ่อมบูรณะอาคาร โดยตรง เพื่อรักษารูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าไม้ การแกะสลักไม้ การฉาบปูน และปั้นปูน การทำกระเบื้องมุงหลังคา และอีกส่วนหนึ่งคือภูมิปัญญาด้านศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่จัดเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ในรูปแบบองค์ความรู้ประยุกต์ให้สัมพันธ์กับวิถีชุมชน หรือกลุ่มงานหัตถกรรมที่เกี่ยวข้อง (ธาดา สุทธิธรรม, 2554: 111) ร่วมกับการเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจแบบองค์รวม BCG เป็นกลไกที่มีศักยภาพสูงในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในประเทศอย่างทั่วถึงโดยการเล็งเห็นประเด็นการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันได้แก่การนำภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ชุมชนสามารถนำไปผลิตในการส่งเสริมรายได้ ความสามารถแบบพึ่งพาตนเองในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารวบรวมอัตลักษณ์เยือนไทยพวน บ้านผือ จังหวัดอุดรธานี และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

2. เพื่อสร้างมีส่วนร่วมการอนุรักษ์เยือนไทยพวนโดยการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ขอบเขตพื้นที่ดำเนินการ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี

2. วิธีดำเนินการ วิจัยดำเนินการมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ภาคเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method)

1. ศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร การศึกษาจากหนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย เอกสารและเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต

2. กำหนดขอบเขตในการวิจัย ติดต่อประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พร้อมขอหนังสือจากทางมหาวิทยาลัยเพื่อเก็บข้อมูลในพื้นที่วิจัย และสร้างเครื่องมือวิจัย

3. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม สำรวจพื้นที่อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี เยือนไทยพวนโบราณพร้อมสัมภาษณ์เจ้าของบ้าน ผู้อยู่อาศัย ผู้ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลในพื้นที่ (เครื่องมือวิจัยแบบสำรวจ และแบบสัมภาษณ์)

4. ตรวจสอบข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเข้าสู่กระบวนการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative data Analysis)

1. ถอดลายกราฟิกจากเยือนไทยพวน โดยดึงลักษณะเด่นมาออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

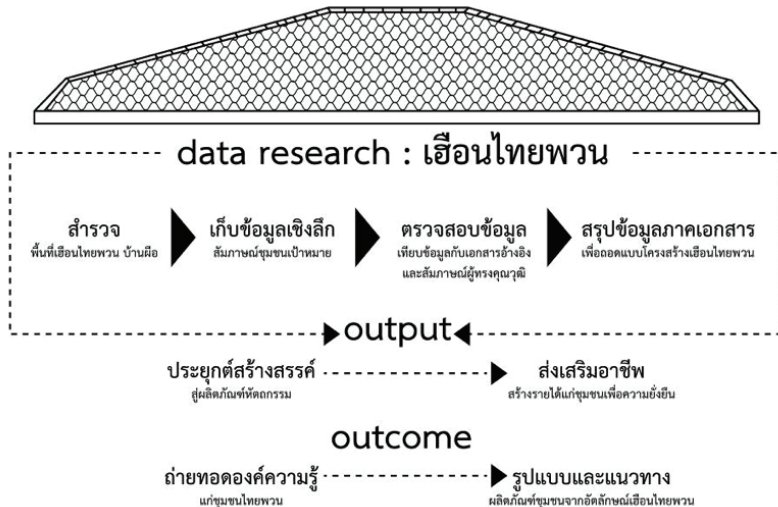
2. นำผลการออกแบบและการวิเคราะห์ นำเสนอกับกลุ่มชุมชน เพื่อสรุปแนวทางการผลิตต้นแบบ

3. สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ถ่ายทอดองค์ความรู้ เยือนไทยพวน: อนุรักษ์เพื่อการสร้างสรรคบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ด้วยการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการในพื้นที่ชุมชน ณ ศูนย์การเรียนรู้ไทยพวนบ้านผือ โดยมีนักเรียน นักศึกษา กลุ่มหัตถกรรมชุมชนและผู้สนใจเข้าร่วม ตั้งเป้าหมายไว้ 30 คน

4. วิเคราะห์ผลการถ่ายทอดองค์ความรู้จากแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 3 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

3. กรอบแนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

สรุปผลการศึกษา

1. ผลการศึกษารวบรวมอัตลักษณ์เอือนไทยพวน บ้านผือ จังหวัดอุดรธานี และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

พวน หรือ ไทยพวน หรือ ไทพวน คนพวนจะนิยมเรียกตนเองว่า ไท-พวน หรือ แม้แต่คนลาว (คนในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว) ก็นิยมเรียกคนพวนว่า ไท-พวน ซึ่งหมายถึงคนพวน ลูกหลานที่ได้สืบทอดเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษที่เป็นชาวพวนที่เกิดในประเทศไทยหลายชั่วอายุคนแล้ว จนได้กลายเป็นราษฎรไทยโดยสมบูรณ์จึงเรียกตนเองว่า “ไทยพวน” และไม่นิยมเรียกคนพวนว่า ลาวพวน เนื่องจากคนพวนมีเอกลักษณ์ทางขนบธรรมเนียมที่แตกต่างจากลาว และมักเรียกคนลาวว่า ลาว (ชัชวาลย์ สุกันธวิภาติ, 2539: 21 อ้างถึงใน กาญจนรัตน์ แผลกวงศ์, 2554: 3) ชื่อที่ผู้อื่นเรียก ลาวพวน เป็นคำกลางทั่วไปที่ชาวบ้านในไทยเรียกกลุ่มพวนในไทย เพื่อขยายถึงแหล่งที่มาดั้งเดิมจากสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ไทยพวน เป็นคำที่คนอีสานในประเทศไทยใช้เรียก

ชาวพวน (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2565: ออนไลน์) ซึ่งไทยพวนมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนทั้งทางด้านภาษา การแต่งกาย การประกอบอาชีพ ประเพณีวัฒนธรรม การแสดงการเล่น จนถึงการอยู่อาศัย

วีระพงศ์ มีสถาน (2539: 10) กล่าวว่า ชาวพวนปลูกบ้านไม้ยกพื้นสูง มุงหญ้าคา พื้นปูด้วยฟากไม้ไผ่ เสาทำด้วยไม้เนื้อแข็ง ฝากรุด้วยใบไม้ซึ่งทำจากไม้ไผ่สานขัดแต่นำมาประกบกระหนาบใบไม้อยู่ตรงกลางหรือฝาเสื่อลำแพน ชั้นบนของบ้านมักใช้เป็นที่พักนอน ภายในตัวเรือนจะกั้นเป็นห้องพัก หรือกั้นเป็นห้องเพื่อเก็บของมีค่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ตลอดจนอัฐิของบรรพบุรุษ ต่อมาจึงมีการสร้างเรือนด้วยไม้เนื้อแข็งทั้งหลัง มุงหลังคาด้วย “ไม้เก็ด” (กระเบื้องไม้) หรือดินขอ (กระเบื้องดินเผา) จนถึงใช้สังกะสีมุงหลังคา เพราะเบาและทนทานกว่าการใช้กระเบื้องไม้ ส่วนพื้นบ้านปูด้วยแป้น (ไม้กระดานที่เลื่อยเป็นแผ่น) ฝาเรือนนิยมใช้ไม้กระดานที่เลื่อยเป็นแผ่นเช่นกัน แต่บางและแคบกว่ากระดานเรือน ทั้งนี้จากการสำรวจ “เยือนไทยพวน” บ้านผือ ปัจจุบันที่ยังมีสภาพสมบูรณ์และคงรูปแบบเดิมไว้อย่างชัดเจน จำนวน 3 หลัง ดังนี้

1.1 เยือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1 นางเสนาะจิต บุญเลิศ อายุ 66 ปี เจ้าของบ้านเยือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1 (สัมภาษณ์ 4 พฤษภาคม 2565) ที่อยู่บ้านเลขที่ 31 หมู่ 2 ตำบลบ้านผือ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี 41160 ปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยอยู่ จำนวน 7 คน บ้านไผ่นี้นี้สร้างประมาณปี 2446 อายุ 110 ปี โดยบิดาคุณเสนาะจิต บุญเลิศเป็นผู้สร้าง รูปแบบเยือนไทยพวนมีการปรับปรุงส่วนด้านหลังซึ่งอดีตเป็นส่วนของครัวไทย ครัวไทยได้สร้างบ้านใหม่เพื่อการอยู่อาศัยเนื่องจากสภาพของตัวเยือนไทยพวนเดิมมีการชำรุดทรุดโทรมลงมากด้วยอายุ และปัญหาเรื่องของปลวกเนื่องจากเป็นบ้านไม้ทั้งหลัง แต่ทางชมรมไทยพวน อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ได้ขอความอนุเคราะห์ในการรักษาตัวเยือนไทยพวนให้คงไว้เพื่อการอนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ก่อนจะเกิดการสูญหายทางภูมิปัญญาของคนรุ่นก่อน ซึ่งตรงตามประสงค์ของเจ้าของบ้านคุณเสนาะจิต บุญเลิศ ที่ต้องการเก็บบ้านหลังนี้ไว้เพื่อให้ลูกหลานได้เรียนรู้สืบต่อไป

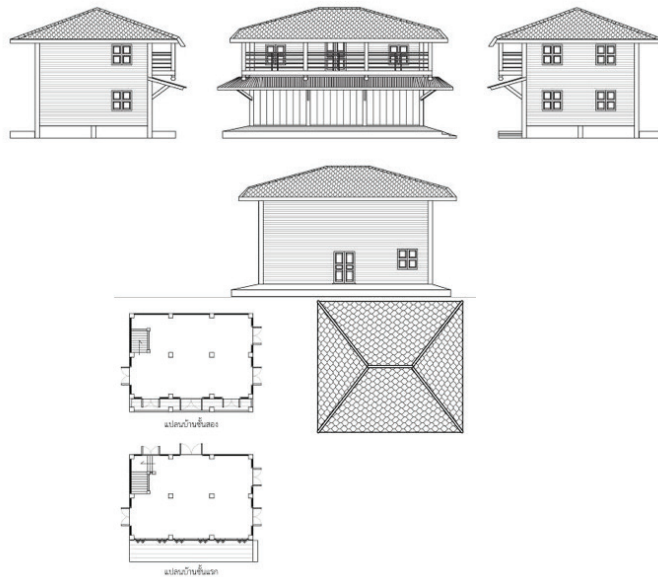


ภาพที่ 2 เอือนไทยพวนบ้านผือ หลังที่ 1

รูปแบบของเอือนไทยพวน อาคารไม้หลังใหญ่ 2 ชั้น ผังพื้นของอาคารเป็นแบบสมมาตร 2 ข้าง ผนังทั่วไปตีไม้ซ้อนเกล็ด มีลักษณะที่โดดเด่นคือหลังคา เอือนไทยพวนจะใช้ “ดินขอ” มาวางมุงทับซ้อนกัน ลักษณะทรงหลังคาปั้นหยา หน้าต่างและประตูเป็นบานไม้ทึบเปิดคู่



ภาพที่ 3 หลังคากระเบื้องดินเผา “ดินขอ”



ภาพที่ 4 ผังเรือน เอือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1

จากผังเรือน เอือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1 ตัวเรือน 2 ชั้น จะเป็นพื้นที่โล่ง ไม่ได้แบ่งห้อง บานประตูหน้าบ้านเป็นบานเพี้ยม จึงสันนิษฐานว่าเป็นอาคารพาณิชย์ในอดีต พอมาถึงรุ่นบุตรสาว คือ นางเสนาะจิต บุญเลิศ ได้มีการกั้นห้องบริเวณชั้น 1 เพื่อเป็นห้องนอน ปัจจุบันได้จัดเป็นเรือนรับรองเพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาตัวอาคารเอือนไทยพวน และได้ปลูกบ้านสมัยใหม่ (บ้านปูน) ด้านหลังตัวเรือนไม้นี้เพื่อการอยู่อาศัยของคนในครอบครัว

นางเสนาะจิต บุญเลิศ เล่าว่า ประเพณีในการปลูกเอือนไทยพวนอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ในการยกเสาเอก เสาโทพิธีการจะจัดพิธีพราหมณ์ ไม่มีพิธีสงฆ์ ประเพณีการลงเสา พราหมณ์จะถามเป็นภาษาพวนว่า “เอาหม่องนี บ่” เป็นการสอบถามเจ้าของผู้อยู่อาศัย และจะเดินไปรอบพื้นที่ จะเป็นการกล่าวคำสรว้อย “บ่ เอา บ่ ดี” ในพื้นที่ที่มาเหมาะสมหรือพื้นที่ที่เจ้าบ้านไม่ประสงค์จะปลูก จนเดินไปพื้นที่ที่จะปลูกตัวเอือน พราหมณ์ก็จะบอกว่า “หม่องนีหม่องเงิน หม่องทอง อยู่ชุ่นกินเย็น” เจ้าบ้านก็จะขานรับว่า “เอา” เป็นการเอ่ยคำเพื่อให้เป็นสิริมงคลแก่ผู้อยู่อาศัย

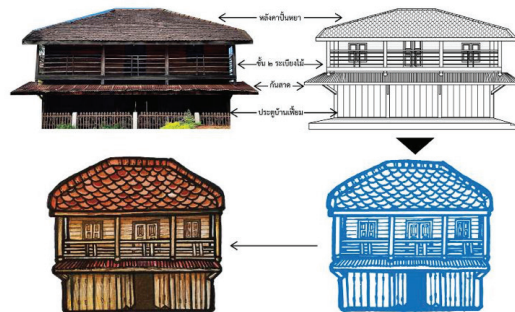
เมื่อสร้างเอือนเสร็จ พิธีทำบุญขึ้นบ้านใหม่ พราหมณ์จะให้เจ้าบ้านจะถือพระพุทธรูปหมอน สาด เสื่อ ไม้กวาด เครื่องทำมาหากิน อุปกรณ์เครื่องครัว ข้าวสาร พริก น้ำปลา เดินเวียนรอบบ้านครบ 3 รอบ พราหมณ์จะมีการกล่าวภาษาพวนว่า “ที่มานี้ จะมาอาศัยบ้านหลังนี้มีเงินมีทองมาหลาย บ่” เจ้าของบ้านจะตอบรับพร้อมกันว่า “มีหลาย” พราหมณ์จะถามต่อว่า “มีควายหญิงควายชาย มีผู้รับใช้มา บ่” เจ้าของบ้านจะตอบรับพร้อมกันว่า “มีครบทุกอย่าง” พอพราหมณ์อนุญาตให้เข้าบ้านได้ เจ้าบ้านก็จะนำพระพุทธรูปเข้าบ้านจุดเทียนธูปไหว้พระ เป็นการเสร็จพิธี จากนั้นก็รับประทานอาหารร่วมกัน โดยมีอาหารคาวอาหารหวาน แต่อาหารคาวที่ขาดไม่ได้คือ ลาบเนื้อ (สัตว์ใหญ่เป็นหลัก)

โครงสร้างของตัวบ้านจะเน้นการเข้าไม้ตอกตะปูยึดบางช่วงเพื่อความแข็งแรง การเข้าไม้เป็นการนำไม้ตั้งแต่ 2 ท่อนมาบากรับประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อเพิ่มความแข็งแรง โดยตอกยึดด้วยตะปู ลูกสลักไม้ การใช้สลักเกลียว หรือการเข้าเดือยอัดกาว สิ่งสำคัญในการเข้าไม้คือ การวัดระยะ การเลื่อย การบากไม้ รวมถึงการเจาะร่องที่ต้องใช้ความละเอียด เพราะหากหลวมหรือไม่ได้จากอาจส่งผลเรื่องความแข็งแรงของโครงสร้างได้ ก่อให้เกิดอันตราย การเข้าไม้เอือนไทยพวนเป็นการเข้าไม้แบบเดือยบ่าเปิด แบบบากอมหัวเสา แบบเดือยเหลี่ยม แบบสลัก และอื่นๆ ที่ใช้ในการทำโครงสร้างของตัวอาคารเพื่อเน้นความแข็งแรง และความสวยงามทางสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 5 การเข้าไม้ของเรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1

จากรูปแบบอาคารเรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1 นำมาถอดแบบเพื่อเป็นลายเส้นที่สามารถนำไปผลิตของที่ระลึกเพื่อเป็นแนวทางให้แก่ชุมชนในการนำไปพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยถอดแบบจากโครงสร้างอาคารจากภาพถ่ายที่มีลักษณะตัวเรือนบ้าน 2 ชั้น มีกันสาดคั่นระหว่างชั้น และหลังคาทรงปั้นหยา มาสร้างลวดลายกราฟิกเป็นลายเส้น จัดพิมพ์บนกระเป๋ผ้า เสื้อยืด ทำเป็นพวงกุญแจ เข็มกลัด ดังเช่นตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยใช้เทคนิคการพิมพ์บนผ้า (Textile Printing Technique) การพิมพ์ 4 สี ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์จากตัวอย่างการผลิตกระเป๋ผ้า และเทคนิคการสกรีน (Silkscreen) สีเดียว ซึ่งต้นทุนในการผลิตไม่สูงจากตัวอย่างผลิตภัณฑ์เสื้อยืด



ภาพที่ 6 การถอดลายกราฟิกเรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 1



ภาพที่ 7 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากลวดลายเรือนไทยพวนหลังที่ 1

1.2 เยือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2 บ้านไทยพวน หลังที่ 2 สร้างประมาณปี พ.ศ. 2460 มีอายุ 105 ปี เมื่อเจ้าของบ้านเดิมเสียชีวิต นางกาญจนา ไชยมงคล อายุ 75 ปี จึงได้ย้ายกลับมาอาศัยและเป็นเจ้าของบ้านเยือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2 (สัมภาษณ์ 4 พฤษภาคม 2565) ที่อยู่บ้านเลขที่ 35 หมู่ 2 ตำบลบ้านผือ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี 41160 ปัจจุบันอาศัยอยู่เพียงลำพัง และทำการบูรณะปรับปรุงในปี พ.ศ. 2507 ได้แกะสลักจารึกไว้ที่ผนัง รูปแบบเยือนไทยพวนมีการปรับปรุงตามสมัยเหตุเกิดจากการชำรุดทรุดโทรมลงมากด้วยอายุ และปัญหาเรื่องของปลวกเนื่องจากเป็นบ้านไม้ทั้งหลัง ปรับปรุงตามสมัยให้ดูดีขึ้นส่วนด้านหลังต่อเติมใหม่เป็นคร้วไทย และห้องน้ำ เพิ่มชานบันไดส่วนของหลังคา และปรับแก้ส่วนหลังคา โดยที่บ้านหลังนี้ใช้หลังคาสังกะสีมาแต่ต้น



ภาพที่ 8 เยือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2

รูปแบบของเยือนไทยพวน อาคารไม้หลังใหญ่ชั้นเดียวได้ถุนสูง โครงสร้างเข้าไม้แบบโบราณ ผนังของอาคารเป็นแบบสมมาตร 2 ข้าง ผนังทั่วไปตีไม้ซ้อนเกล็ดเว้นช่องลม ตีระแนงไม้ไว้บางผนัง เพื่อระบายอากาศให้ถ่ายเททั่วกันได้ทุกห้อง ลักษณะเด่นคือประตูหน้าต่างแบบเดิม หน้าต่างและประตูเป็นบานไม้ทึบเปิดคู่ ระเบียงบ้านเป็นลายดอกพิกุล ติดลูกกรง เข้าไม้ทั้งชั้นระเบียง บันไดเป็นแบบใหม่แล้วถ้าเป็นแบบชาวบ้านเดิมจะเป็นบันไดแบบ “สับฟาก” (บันไดแบบตั้งขึ้นเก็บบนตัวเรือนได้) หลังคาเป็นหลังคาจั่ว และลักษณะเด่นส่วนผนังหลังบ้านที่ต่อเติมไปยังส่วนคร้ว ตกแต่งผนังด้วยระแนงไม้เพื่อให้มีแสงสว่างจากภายนอกเข้ามาภายในบ้าน



ภาพที่ 9 ระเบียงบ้านเป็นลายดอกพิกุลติดลูกกรง ฝ้าไม้ทั้งชั้นระเบียง

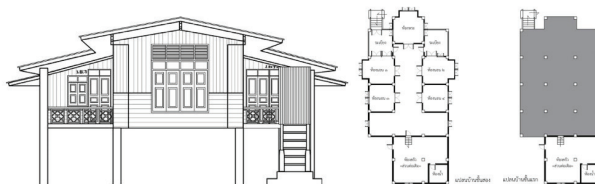


ภาพที่ 10 ตกแต่งผนังด้วยระแนงไม้ และการฝ้าไม้ของเรือนไทยพวน บ้านผือ
หลังที่ 2

ประเพณีการปลูกเรือน การขึ้นบ้านใหม่เหมือนกับบ้านหลังแรก เพราะเป็นประเพณีดั้งเดิมของชาวไทยพวน

วีระพงศ์ มีสถาน (2539: 11) กล่าวว่า บ้านของชาวไทยพวนนับความเล็กหรือใหญ่ตามจำนวนช่วงห้องของเสาเรือน โดยปกติมักจะปลูกเรือนหลังคาทรงจั่ว หันไปตามแนวตะวันออก-ตะวันตก กล่าวคือ หลังคาจะเทลาดไปทางด้านทิศใต้กับทิศเหนือ ทั้งนี้อาจมีข้อยกเว้นได้ตามข้อจำกัดอื่น ๆ เช่น พื้นที่ไม่เหมาะแก่การปลูกเรือนตามคตินิยมก็อาจเปลี่ยนแปลงได้ รวมถึงความเชื่อถือแบบเดิมได้ลดลงการปลูกเรือนในปัจจุบันจึงอยู่ที่ความพึงพอใจของผู้เป็นเจ้าของ

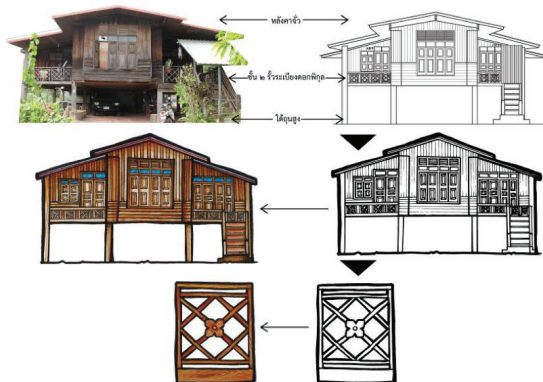
รูปแบบการต่อขยายคาออกจากตัวบ้าน เพื่อทำเป็นห้องครัว ห้องน้ำ หรือเพิงเพื่อเก็บอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เหล่านี้ไม่นำมาเรียกรวมเป็นห้องของบ้าน ส่วนบริเวณใกล้บ้านมักปลูกสร้างยุงไ่ว้เป็นที่เก็บข้าวเปลือก



ภาพที่ 11 ผังเรือน เรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2

จากผังเรือน เรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2 เป็นบ้าน 2 ชั้น ชั้นล่างเป็นลานโล่งปัจจุบันเป็นที่จอดรถยนต์ และใช้เลี้ยงสัตว์ ชั้นบนมีการแบ่งสัดส่วนเป็นห้องจำนวน 4 ห้อง ประกอบด้วย ห้องพระด้านหน้าเรือน ด้านข้างเป็นระเบียงทั้ง 2 ด้าน และเป็นห้องนอน 4 ห้อง ปัจจุบันนางกาญจนา ไชยมงคลอาศัยอยู่เพียงผู้เดียวจึงปรับเป็นห้องเก็บของ 2 ห้อง ด้านหลังเป็นส่วนห้องครัวและห้องน้ำซึ่งต่อเติมจากเรือนเดิม เนื่องจากประสบปัญหาเรื่องปลวกและการทรุดโทรมของตัวบ้านตามกาลเวลา

รูปแบบอาคารเรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2 นำมาถอดแบบเพื่อเป็นลายเส้นที่สามารถนำไปผลิตของที่ระลึกเพื่อเป็นแนวทางให้แก่ชุมชนในการนำไปพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยถอดแบบจากโครงสร้างอาคารจากภาพถ่ายที่มีลักษณะตัวเรือนบ้าน 2 ชั้น หลังคาจั่ว มีชานระเบียงและรั้วระเบียงลายดอกพิกุล มาสร้างลวดลายกราฟิกเป็นลายเส้นจัดพิมพ์บนกระดาษ ผ้า เสื่อ ยืด ทำเป็นพวงกุญแจ เข็มกลัด ดังเช่นตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ใช้เทคนิคการพิมพ์บนผ้า (Textile Printing Technique) การพิมพ์ 4 สี ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์จากตัวอย่างการผลิตเสื้อยืด และเทคนิคการสกรีน (Silkscreen) สีเดียวซึ่งต้นทุนในการผลิตไม่สูงจากตัวอย่างผลิตภัณฑ์ปลอกหมอน



ภาพที่ 12 การถอดลายกราฟิกเรือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 2



ภาพที่ 13 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากลวดลายเรือนไทยพวนหลังที่ 2

1.3 เือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 3 เือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 3 เจ้าของบ้านย้ายไปอาศัยอยู่จังหวัดบึงกาฬ กลับมาเดือนละครั้งมีญาติมาช่วยดูแลรักษา จึงได้สัมภาษณ์นางพรพิตร พิมพิศาล ประธานชมรมไทยพวน อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี (สัมภาษณ์ 4 พฤษภาคม 2565) ได้เล่าว่า บ้านเลขที่ 37 หมู่ 2 ตำบลบ้านผือ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี 41160 ตัวเือนไทยพวน อายุ 105 ปี ก่อสร้างช่วงปีเดียวกับหลังที่ 2 รูปแบบมีการปรับปรุงส่วนหลังคา แต่เดิมเป็นหลังคา “ดินขอ” เหตุเกิดจากการชำรุดทรุดโทรมลงมากด้วยอายุจึงเปลี่ยนเป็นหลังคาสังกะสีทั้งหลัง ตัวเือนมีขนาดใหญ่สันนิษฐานว่าผู้สร้างมีฐานะร่ำรวย ลักษณะเือนมีเือนหลัก เือนรอง (เือนลูก) ฝัางขวามือของตัวบ้านด้านหลังเือนมีส่วนครัวที่ยังมีสภาพสมบูรณ์อยู่ แต่เนื่องจากเจ้าของบ้านประกาศขายและย้ายไปบึงกาฬ ทำให้ไม่สามารถศึกษารายละเอียดภายในตัวเือนได้ จากการสำรวจพื้นที่รอบ ๆ ตัวบ้าน เป็นการเข้าไม้ทั้งหลังเช่นเดียวกับทั้ง 2 หลัง แต่ด้วยขนาดเือนที่มีขนาดใหญ่กว่ามากจะมีการต่อเชื่อมไม้คานด้วยการเข้าไม้แบบเข้าด้นหัวเสียบระหว่างคานเสาเพื่อให้โครงสร้างมีความแข็งแรง

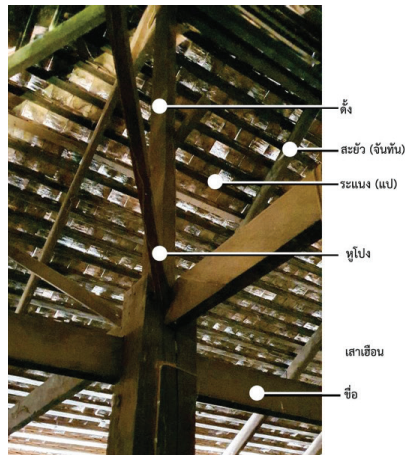


ภาพที่ 14 เือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 3



ภาพที่ 15 การเข้าไม้ของเือนไทยพวน บ้านผือ หลังที่ 3

สิทธิพร พันธูระ ผู้ช่วยอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (สัมภาษณ์ 12 มิถุนายน 2565) ได้กล่าวถึงรูปแบบเรือนไทยพวนไว้ว่า เรือนไทยพวนมีลักษณะที่โดดเด่นแสดงถึงเรือนแบบอีสานอย่างชัดเจน ด้วยรูปแบบกายภาพภายนอก โครงสร้างอาคาร จากภาพหลังที่ 2 และ 3 มีความเป็นเรือนอีสานมากกว่าหลังที่ 1 โดยเฉพาะการแบ่งพื้นที่ใช้สอย การเข้าไม้เป็นลักษณะการเข้า “หูกโปง” แบบเสากลมหรือเสาเหลี่ยมขนาดใหญ่ ที่ใช้เพื่อการล็อกให้โครงสร้างมีความแข็งแรง



ภาพที่ 16 การเข้าไม้ของเรือนไทยพวนตามหลักสถาปัตยกรรม

2. การสร้างการมีส่วนร่วมอนุรักษ์เรือนไทยพวนโดยการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน

เผยแพร่องค์ความรู้จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการถ่ายทอดองค์ความรู้ เรือนไทยพวน: อัตลักษณ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ สู่งานหัตถกรรมสร้างสรรค์ วันที่ 21 มิถุนายน 2565 ณ พิพิธภัณฑ์ไทยพวน บ้านผือ ตำบลบ้านผือ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี กลุ่มเป้าหมายที่ตั้งเป้าไว้คือ 30 คน แต่ในวันจัดกิจกรรมมีผู้มาเข้าอบรมทั้งสิ้น 67 คน เพศชาย ร้อยละ 13.43 หญิง ร้อยละ 86.56 อายุ ต่ำกว่า 15 ปี ร้อยละ 13.43 อายุ 16 - 25 ปี ร้อยละ 8.95 อายุ 26 – 35 ปี ร้อยละ 20.89 และอายุ 36 ปีขึ้นไป ร้อยละ 56.71 เป็นนักเรียน นักศึกษา ร้อยละ 22.38 ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 4.47 บุคลากรจากภาครัฐ เอกชน ร้อยละ 5.97 กลุ่มหัตถกรรมชุมชน ร้อยละ 46.26 และประชาชนทั่วไป ร้อยละ 20.89



ภาพที่ 17 บรรยากาศการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ตารางที่ 1 การประเมินด้านความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (N=67)

ข้อ	ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.	วิทยากรได้อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย	4.63	0.48	มากที่สุด
2.	วิทยากรสามารถให้ข้อมูล หรือตอบข้อซักถามได้เป็นอย่างดี	4.45	0.70	มาก
3.	รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมน่าสนใจ	4.61	0.49	มากที่สุด
4.	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.16	0.94	มาก
5.	การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม	3.88	1.03	มาก
6.	สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.51	0.74	มากที่สุด
7.	โครงการ/กิจกรรม เป็นประโยชน์และตรงกับความต้องการ	4.67	0.58	มากที่สุด
8.	สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ขยายผลเผยแพร่สู่ผู้อื่นได้	4.73	0.44	มากที่สุด
9.	สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้	4.63	0.57	มากที่สุด
10.	ภาพรวมความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมครั้งนี้	4.76	0.46	มากที่สุด
รวม		4.50	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผู้ตอบแบบสอบถาม 67 คน ประเมินความพึงพอใจภาพรวมของการจัดกิจกรรม ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.76) โดยได้ผลมากที่สุดเรียงลำดับความพึงพอใจจำนวน 6 ข้อ คือ สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ ขยายผลเผยแพร่สู่ผู้อื่นได้ (ค่าเฉลี่ย 4.73) โครงการ/กิจกรรม เป็นประโยชน์และตรงกับความต้องการ (ค่าเฉลี่ย 4.67) สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ และวิทยากรได้อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย ความพึงพอใจเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 4.63) รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย 4.61) และสถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.51)



ภาพที่ 18 ผลงานพวงกุญแจของผู้เข้าอบรม

อภิปรายผล

เยือนไทยพวน ลักษณะของตัวเรือนมีความเด่นชัดทางโครงสร้างอย่างชัดเจนในการเข้าไม้ประกอบตัวบ้านทั้งหลังเพื่อสร้างความแข็งแรงของตัวอาคาร เยือนไทยพวน บ้านผือ ณ ถนนลุ่มพลวัน ซอย 1 อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ที่ยังคงสภาพที่สมบูรณ์อยู่ 3 เรือน มีอาคารที่สันนิษฐานว่าเป็นอาคารพาณิชย์ 1 หลัง เป็นเรือนไม้ 2 ชั้น หลังคาปั้นหยากระเบื้องดินเผา “ดินขอ” อายุ 110 ปี ภายในเป็นตัวเรือนโล่งไม่มีการแบ่งห้อง ด้านหน้ามีกันสาดชั้นระหว่างชั้น และมีระเบียงไม้ที่ชั้น 2 ส่วนเยือนไทยพวน อีก 2 หลัง เป็นเรือนเพื่อการอยู่อาศัย อายุ 105 ปี หลังคาทรงจั่วเป็นหลังคาสังกะสี ลักษณะเป็นเรือน 2 ชั้น ยกสูง โดยชั้นที่ 1 จะเป็นลานโล่งเพื่อใช้ในการเลี้ยงสัตว์ จอดรถ หรือลานรับแขก บริเวณชั้น 2 จะเป็นที่พักอาศัยมีการแบ่งห้องตามช่วงเสาเรือน ตกแต่งรั้วระเบียงด้วยการเข้าไม้แต่งด้วยไม้แกะสลัก ด้านหลังตัวเรือนจะเป็นครัว และห้องน้ำ ซึ่งมีทั้งแบบต่อเติมขึ้นใหม่

และแบบดั้งเดิมทางด้านโครงสร้างตัวอาคารเนื่องจากตัวเรือนที่มีขนาดใหญ่ โครงสร้างจะใช้เทคนิคการเข้าไม้แบบเข้าด้นหัวเสียบระหว่างคานเสา เพื่อให้โครงสร้างมีความแข็งแรง สอดคล้องกับบทความของ อรศิริ ปาณินท์ (2553: 66) หากย้อนไปพิจารณาผังพื้นเรือนพวนในอดีตตามการวิเคราะห์จากเอกสารบอกเล่าซึ่ง มีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดจากผังพื้นเรือนพวนปัจจุบัน ทั้งในประเทศและประเทศเพื่อนบ้าน และชนกลุ่มอื่นๆ อีกหลายกลุ่มที่ได้ปรับเปลี่ยนการใช้งานตัวอาคารตามยุคสมัย เช่น การปรับเปลี่ยนตำแหน่งครัวไฟ หรือแม่เตาไฟไปไว้ท้ายเรือนแล้วเกือบทั้งหมด เนื่องจากเหตุผลด้านสุขอนามัยในเรือนเริ่มมีอิทธิพลต่อวิถีการอยู่อาศัยในเรือนพร้อม ๆ กับการรับลักษณะวิถีการอยู่แบบสากลที่แยกครัวออกเป็นสัดส่วน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนต่างตอบรับวิถีการเปลี่ยนแปลงซึ่งมาพร้อมกับวัฒนธรรมการอยู่แบบสากล และสัมพันธ์กับ วีระพงศ์ มีสถาน (2539: 11) กล่าวว่า ชาวพวนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี ปลูกสร้างอาคารที่อยู่อาศัยแบบชาวตะวันตก หรือตามแบบอย่างชุมชนในเมือง หรือบ้านผู้ที่มีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางก็ยังคงรูปแบบบ้านที่ยกพื้นสูงดั้งเดิม แต่ได้มีการย้ายคอกสัตว์เลี้ยงออกไปจากใต้ถุนเรือน ทำบ้านเรือนให้ถูกสุขลักษณะมากขึ้น กิจกรรมการอบรมปฏิบัติการณ์ของที่ระลึกจากกราฟิกเขียนไทยพวน ภาพรวมของการจัดกิจกรรม ประเมินความพึงพอใจระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.76) โดยได้ผลมากที่สุดเรียงลำดับความพึงพอใจ จำนวน 6 ข้อ คือ สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ขยายผลเผยแพร่สู่ผู้อื่นได้ (ค่าเฉลี่ย 4.73) โครงการ/กิจกรรม เป็นประโยชน์และตรงกับความต้องการ (ค่าเฉลี่ย 4.67) สามารถนำความรู้ จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ และวิทยากรได้อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย ความพึงพอใจเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 4.63) รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย 4.61) และสถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.51)

เอกสารอ้างอิง

กาญจนารัตน์ แผลกวงศ์. (2554). ลำพวน: กรณีศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นชาวพวน ตำบลบ้านทราย อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี. ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กาญจนา ไชยมงคล. (2565). **เยือนไทยพวน บ้านผือ** ครั้งที่ 2. สัมภาษณ์.

ชาวไทยพวน. (2565). **ประเพณีของชาวไทยพวน**. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2566

จาก <https://www.stou.ac.th/offices/rdec/nakornnayok/main/onlineexhibitions/Thaiphun/tradition.html>.

ธาดา สุทธิธรรม. (2554). **การอนุรักษ์มรดกสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นอีสานในแนวทางการมีส่วนร่วม**. ขอนแก่น: มูลนิธิภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและศิลปะเอเชีย.

พรพิตร พิมพ์ศาล. (2565). **เยือนไทยพวน บ้านผือ** ครั้งที่ 3. สัมภาษณ์.

วีระพงศ์ มีสถาน. (2539). **สารานุกรมกลุ่มชาติพันธุ์พวน**. สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.

สิทธิพร พันธุระ. (2565). **โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของเยือนไทยพวน**. สัมภาษณ์.

สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2564). **แนวปฏิบัติ
งานของหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่นแนวปฏิบัติ
งานของหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ:
กลุ่มงานจัดการสิ่งแวดล้อมศิลปกรรม กองจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและ
ศิลปกรรม สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.

เสนาะจิต บุญเลิศ. (2565). **เยือนไทยพวน บ้านผือ** ครั้งที่ 1. สัมภาษณ์.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2565). **กลุ่มชาติพันธุ์ ไทยพวน**. ศูนย์
มานุษยวิทยาสิรินธร. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2566 จาก <https://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/ethnicGroups/83>.

อรศิริ ปาณินท์. (2553). **บ้านและเรือนพวนเขียงขวาง: การย้อนกลับมาตั้งถิ่นฐานใหม่
ในพื้นที่เดิม**. วารสารวิชาการหน้าจั่ว: สถาปัตยกรรม การออกแบบ และ
สภาพแวดล้อม. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
25(2533), 66.

การออกแบบกราฟิกด้วยแรงบันดาลใจจากวิถีนิว نرمอล ภายใต้แบรนด์ซับสตรีทบอย

THE GRAPHIC DESIGN INSPIRED BY THE NEW NORMAL UNDER THE BRAND OF SUBSTREETBOY

ตริติกกร เพ็ญอินทร์¹, มาริญา ทรงปัญญา¹, เอกพันธ์ พิมพาที¹

Trintikon Phiain¹, Mariya Songpanya¹, Aekpun Pimpatee¹

E-mail: trintikonboss@gmail.com, mamariyas@gmail.com,

lanvinvogue@hotmail.com

¹ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹ *Program Product Design, UdonThani Rajabhat University*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกสไตล์กราฟฟิตี้ จากวิถีวัฒนธรรมมอญ 2) เพื่อออกแบบลวดลายกราฟฟิตี้ในผลิตภัณฑ์แฟชั่นสำหรับกลุ่มวัยรุ่น ช่วงอายุ 18-25 ปี ผู้เล่นสเก็ตบอร์ด ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY 3) เพื่อประเมิน ความพึงพอใจที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์แฟชั่น ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY เครื่องมือที่ใช้ ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก นักออกแบบ กราฟฟิตี้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น และแบบสอบถามความคิดเห็น และความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นช่วงอายุ 18-25 ปี ผู้เล่นสเก็ตบอร์ดในจังหวัด อุตรดิตถ์ จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้ชีวิตในวิถีวัฒนธรรมมอญ ทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการเรียน ที่ต้องเรียนแบบออนไลน์ ด้านธุรกิจ ที่มีช่องทางการขายของ แบบออนไลน์ ด้านการทำงาน ที่ต้องนํางานกลับมาทำที่บ้าน และด้านการใช้ชีวิตประจำวัน ทั่วไป ที่ใ้เล่นสเก็ตบอร์ด โดยนำมาออกแบบผ่านจุดเด่นของงานศิลปะกราฟฟิตี้ ในรูปแบบตัวอักษร และตัวคาแรคเตอร์ 2) ออกแบบลวดลายกราฟฟิตี้ โดยผ่านคาแรคเตอร์ แรงบันดาลใจจากตัวละคร ที่เป็นตัวแทนของความแข็งแกร่ง น่าเบียดหย่ม โดยเชื่อมโยงจาก อารมณ์ความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อลักษณะวิถีชีวิตที่ไม่สะดวก เชื้องข้าในสังคม นิวนอร์มอลจากการแพร่ระบาดของ โควิด 19 ในท่าทางการเล่นสเก็ตบอร์ด ในวิถีชีวิตแบบ นิวนอร์มอลด้านต่าง ๆ บนผลิตภัณฑ์แฟชั่น ได้แก่ เสื้อ กางเกง หมวก หน้ากากผ้า และ แผ่นสเก็ตบอร์ด โดยใช้โทนสีสดใส และเทคนิคการผลิตที่เชื่อมโยงกับศิลปะกราฟฟิตี้ 3) ความพึงพอใจที่มีการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น คอลเลคชั่นด้านการทำงาน มีความพึง พ้อใจมากที่สุด ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.85$) รองลงมาคือด้านธุรกิจ ($\bar{x} = 4.82$) ด้าน การเรียน ($\bar{x} = 4.82$) และด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป ($\bar{x} = 4.81$)

คำสำคัญ: การออกแบบกราฟิก, สังคมนิวนอร์มอล, กราฟฟิตี้, สตรีทแวร์

Abstract

The study aims to 1) to study graphic design inspired by the New Normal graffiti style, 2) to design the graffiti patterns of fashion products for skateboarders aged 18 – 25 under the Substreetboy brand, and 3) to evaluate satisfaction towards the fashion products under the Substreetboy brand. The research instrument included an interview form for interviewing graphic design experts, graffiti designers and fashion product design experts, and a questionnaire for evaluating satisfaction of 50 consumers who were a skateboarder aged 18 – 25 in Udon Thani Province towards the designed graphics. The results revealed that 1) there were 4 aspects of the New Normal including learning through the internet online, business of distribution online, working by bringing the work back home and daily routine by wearing the mask when playing skateboard. Therefore, these New Normal aspects were used to design graffiti letters and characters. 2) The designed graffiti was inspired by the sloth as an act for lagging and boredom. These emotions had shown a way of life that was inconvenient and slow in the New Normal society after the Covid-19 outbreak. Sloths in skateboarding poses representing various aspects of the New Normal lifestyle were painted on fashion products such as shirts, pants, hats, masks, and skateboards using vibrant colors and graffiti art techniques. 3) There was the highest level of satisfaction towards the designed fashion products on working ($\bar{x} = 4.85$), followed by business ($\bar{x} = 4.82$), learning ($\bar{x} = 4.82$) and daily routine ($\bar{x} = 4.81$) respectively.

Keyword: Graphic Pattern, New Normal, Graffiti, Street Wear

บทนำ

งานวิจัยชิ้นนี้ได้จัดทำขึ้นเมื่อ ปี พ.ศ. 2565 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สังคมได้รับผลกระทบหลังจากสภาวะการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ทำให้เกิดรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน

ที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมสู่รูปแบบวิถีปกติใหม่ หรือที่เรียกกันว่านิวนอร์มอล (New Normal) โดยเป็นวิถีชีวิตปกติในรูปแบบใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ณ เวลานั้น ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตั้งแต่ก้าวออกจากบ้านที่ต้องมีการสวมหน้ากากผ้าหรือหน้ากากอนามัย การทำงานและการเรียนที่เปลี่ยนแปลงสู่รูปแบบออนไลน์ การมีมาตรการป้องกันและคัดกรองโรคอย่างเคร่งครัดในสถานที่สาธารณะหรือร้านค้า ไม่ว่าจะเป็น การมีจุดวัดอุณหภูมิร่างกายและบริการเจลแอลกอฮอล์ การเว้นระยะห่างรวมถึงการบริการส่งของส่งถึงบ้าน เพื่อลดการเดินทางไปยังสถานที่แออัด เป็นต้น ซึ่งวิถีนิวนอร์มอลในยุคการแพร่ระบาดโรคโควิด 19 ดังกล่าวนี้นี้เป็นวิถีชีวิตที่คนในสังคมในช่วงเวลานั้นได้ตระหนักถึงและปฏิบัติอย่างแพร่หลาย จนกลายเป็นวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมมวลชนในช่วงเวลานั้น

ซึ่งการหยิบยกเอาวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งในที่นี้คือวิถีปกติใหม่ หรือนิวนอร์มอล (New Normal) มาเล่าหรือสื่อสารผ่านงานศิลปะหรืองานออกแบบกราฟิกสามารถทำได้ในแนวทางหรือรูปแบบที่แตกต่างหลากหลาย โดยรูปแบบที่มีความน่าสนใจคือ รูปแบบงานศิลปะสไตล์กราฟฟิตี้ โดยเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากการสร้างสรรค์ตามท้องถนนสาธารณะทั่วไป จึงทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถชื่นชมผลงานเหล่านี้ได้โดยทั่วถึงกัน ซึ่ง Manco (2552) กล่าวว่าผลงานกราฟฟิตี้ในปัจจุบัน นอกจากจะแทรกเข้าไปอยู่ในพื้นที่ทั้งในบริเวณชุมชน และถนนที่มีผู้คนเดินทางไปมาแล้ว งานกราฟฟิตี้นั้นยังได้แทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่นำเอางานศิลปะกราฟฟิตี้มาออกแบบสู่งานกราฟิกที่บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตต่าง ๆ ผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ความนิยมในผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีลวดลายที่เด่นสะดุดตาด้วยกราฟิกสไตล์กราฟฟิตี้ ทำให้ในปัจจุบันแบรนด์แฟชั่นนำเอาเรื่องราวของวิถีชีวิตทั่วไปในวัฒนธรรมท้องถนน มาเล่าผ่านกราฟิกสไตล์กราฟฟิตี้ในผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลิตภัณฑ์แฟชั่นแนว Street Wear Fashion

แฟชั่นแนว Street Wear Fashion ปัจจุบันมักจะได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่นิยมกีฬาประเภทสเก็ตบอร์ด ที่มักมีการแต่งตัวโดยมีจุดเริ่มต้นจากความอิสระเสรีทางความคิด กลายเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของผู้คน ไม่ใช่แค่ในฐานะการละเล่น แต่เป็นแรงบันดาลใจให้วงการอื่น ๆ นำไปสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และต่อยอดทางความคิดเป็นผลผลิตที่ทำให้ชีวิตสนุกสนาน และมีสีสันขึ้น โดยเฉพาะวงการบันเทิงแฟชั่น และธุรกิจ (Mover, 2561: ออนไลน์)

จากที่มา และความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำเอารูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ในแบบนิวนอร์มอลมาสื่อสารผ่านการออกแบบลวดลายกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้ สำหรับ ผลิตภัณฑ์แฟชั่นสไตล์สตรีท ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY ซึ่งเป็นแบรนด์เชิงทดลอง ที่ต้องการสื่อสารถึงศิลปะที่อยู่บนท้องถนนที่บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิต ที่สร้างสรรค์ออกมา ในงานกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้ ผ่านเรื่องราวคาแรคเตอร์ของเด็กชาย ที่จะสื่อสารผ่าน ผลิตภัณฑ์ สำหรับกลุ่มวัยรุ่นผู้นิยมเล่นสเก็ตบอร์ด เพื่อเป็นการสะท้อนความเป็นอยู่ในการใช้ชีวิตสังคมนิวนอร์มอล ช่วงโควิด 19 ให้ได้จดจำ และตระหนักถึงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้จากวิถีนิวนอร์มอล
2. เพื่อออกแบบกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้ในผลิตภัณฑ์แฟชั่นสำหรับกลุ่มวัยรุ่น ช่วงอายุ 18-25 ปี ผู้เล่นสเก็ตบอร์ด ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY
3. เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์แฟชั่น ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY สำหรับกลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นสเก็ตบอร์ด

วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินโครงการเป็นการจัดทำการศึกษาแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแบบทฤษฎีการการค้นคว้าเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง และศึกษาแบบปฐมภูมิผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบพรรณนา และผ่านการสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ ในด้านความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยมีกระบวนการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญการออกแบบกราฟิก นักออกแบบกราฟฟิตี้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จำนวน 3 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.2 ผู้บริโภคหรือผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเป็นกลุ่ม กลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นสเก็ตบอร์ดในจังหวัดอุดรธานี จำนวน 50 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก กราฟฟิตี และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็น และความพึงพอใจ ของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี ผู้เล่นสเก็ตบอร์ด ในจังหวัดอุดรธานี โดยใช้รูปแบบการประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสอบถามเพื่อให้ได้ทราบถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแรงบันดาลใจของวิถีวัฒนธรรม การออกแบบกราฟิกสไตล์กราฟฟิตี วัสดุและเทคนิคสำหรับการออกแบบแฟชั่น รวมไปถึงการสอบถามความคิดเห็นความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค

3.2 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก กราฟฟิตี และการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น มาวิเคราะห์เชิงพรรณนาในการสรุปประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์การวิจัย และนำข้อมูลจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยในเชิงสถิติ เพื่อนำไปสู่การออกแบบลวดลายกราฟิกแรงบันดาลใจจากวิถีวัฒนธรรมไทยใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY

3.3 ทำการออกแบบร่างและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY ที่มีการประยุกต์ใช้ลวดลายกราฟิกแรงบันดาลใจจากวิถีวัฒนธรรม

3.4 ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี ผู้เล่นสเก็ตบอร์ด ในจังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการออกแบบลวดลายกราฟิกแรงบันดาลใจจากวิถีวัฒนธรรมไทย ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY

สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบการออกแบบกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้จากวิถีนิวนอร์มอล

จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอล สามารถจำแนกได้เป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน ด้านการทำงาน ด้านธุรกิจ และด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป โดยมีลักษณะในการใช้ชีวิตที่ต้องปรับตัวในลักษณะต่าง ๆ โดยในด้านการเรียน มีการเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน การสนใจเรียนที่ลดน้อยลง นอนหลับเวลาเรียน ต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งคอมพิวเตอร์ หรือมือถือในการเรียน ด้านการทำงาน มีการปรับตัวสู่การทำงานที่บ้าน ที่ต้องเอางานกลับมาทำที่บ้าน มีประชุมแบบออนไลน์ ด้านธุรกิจ มีการปรับตัวในการทำธุรกิจการค้าขายในรูปแบบออนไลน์เช่นกันเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น และด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป มีการสวมใส่หน้ากากผ้าเวลาออกไปนอกบ้าน การเว้นระยะห่าง การพ่นสเปรย์แอลกอฮอล์

โดยรูปแบบการใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอลดังกล่าว สามารถนำมาออกแบบเป็นงานกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้ โดยใช้ในรูปแบบของศิลปะกราฟฟิตี้ที่มีความโดดเด่น ได้แก่ การใช้ตัวอักษรในรูปแบบกราฟฟิตี้แท็ก (Graffiti Tags) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของกราฟฟิตี้ในการเขียนข้อความต่าง ๆ ลงบนกำแพงผ่านการใช้ตัวอักษรที่เรียบง่ายและการเขียนที่รวดเร็ว และการออกแบบตัวคาแรคเตอร์ดีไซน์ ที่ศิลปินกราฟฟิตี้มักจะนำมาใช้เป็นตัวแทนของศิลปิน ซึ่งในงานวิจัยนี้สามารถนำตัวคาแรคเตอร์มาเป็นตัวแทนของคนที่ใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอลในสังคมยุคโควิด 19 และยังสามารถเป็นตัวแทนของแบรนด์ให้มีความโดดเด่น น่าจดจำ

2. ออกแบบกราฟิกส์สไตล์กราฟฟิตี้ในผลิตภัณฑ์แฟชั่นภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY

จากการสรุปวิเคราะห์ข้อมูล สามารถนำมาสรุปแนวคิดทางการออกแบบได้ ดังนี้

2.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่น สไตล์สตรีทแวร์ (Street Wear) เนื่องจากเสื้อผ้าสไตล์สตรีทแวร์เป็นที่นิยมในกลุ่มของวัยรุ่น โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นกีฬาประเภทสเก็ตบอร์ด อายุ 18-25 ปี

2.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายของแบรนด์ SUBSTREETBOY โดยกำหนดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับการใช้ชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมายคนเล่นสเก็ตบอร์ดในสังคมวิถีนิวนอร์มอล ได้แก่

1) เสื้อ ลักษณะของเสื้อของกลุ่มเป้าหมายนั้น เป็นการเล่นกีฬาที่มีการใช้ ส่วนของร่างกาย ต้องมีความเหมาะสม ได้แก่ เสื้อยืดแขนสั้นคอกลมที่มีความกระชับแต่ ไม่เกะกะ เสื้อยืดแขนยาวเพื่อป้องกันร่างกายจากการบาดเจ็บ และเสื้อเชิ้ตแขนสั้นเพื่อดู เป็นทางการให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตด้านการเรียน

2) กางเกง เป็นกางเกงที่เหมาะสม โดยเป็นกางเกงขายาว และขาสั้นเพื่อ การคล่องตัว ทรงกระบอกเล็กที่มีความกระชับ และปกป้องส่วนขาในตอนเล่นกีฬาได้

3) หมวก ได้แก่ หมวกแก๊ป ที่มีสายปรับรัดศีรษะได้ และหมวกปีกกรอบที่ดู สบายไม่เป็นการ

4) หน้ากากผ้า ที่มีความเหมาะสมกับการใช้งานที่มีความเบา หายสะดวก มีสายคล้องสำหรับตอนถอดหน้ากาก เวลาหยุดเล่นสเก็ตบอร์ด

5) แผ่นสเก็ตบอร์ด เป็นสเก็ตบอร์ดประเภท สเก็ตบอร์ด และเชิร์ฟสเก็ต ที่เป็นที่ยอดนิยมที่สุดของคนเล่นกีฬาประเภทสเก็ตบอร์ดในปัจจุบัน

2.3 วัสดุหลัก คือ ผ้าฝ้ายสำหรับเสื้อยืด ผ้าเวสปอยท์สำหรับกางเกง ผ้าแคนวาส สำหรับหมวก ผ้าไมโครโพลีเอสเตอร์สำหรับหน้ากากผ้า แผ่นไม้เมเบิลสำหรับแผ่นสเก็ตบอร์ด วัสดุตกแต่ง คือ สายหน้ากากผ้า เทคนิคในการผลิต คือ การสกรีน การปัก การพ่นสีสเปรย์ และการเพ้นท์ลวดลาย

2.4 แรงบันดาลใจในการออกแบบ นำเอาลักษณะการใช้วิถีชีวิตแบบนิวนอร์มอล ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านธุรกิจ ด้านการเรียน ด้านการทำงาน ด้านชีวิตประจำวันทั่วไป มา ออกแบบกราฟิกโดยใช้แรงบันดาลใจจากศิลปะสไตล์กราฟฟิตี้ ทั้งการออกแบบคาแรคเตอร์ และตัวหนังสือแบบกราฟฟิตี้เท็ก โดยคาแรคเตอร์ได้แรงบันดาลใจมาจากตัวสลอร์ เนื่องจาก ตัวสลอร์เป็นตัวแทนของความเซื่องช้า น่าเบื่อหน่าย ซึ่งจากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างพบว่า เป็นอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากวิถีชีวิตที่ไม่สะดวกตัดขาดเซื่องช้าในรูปแบบนิวนอร์มอล จากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ซึ่งนำมาออกแบบโดยผสมผสานกับบุคลิกของเด็กผู้ชาย ที่มีความทะเล้น ล้อเลียน ที่แสดงออกด้วยลักษณะสีหน้าท่าทางของตัวสลอร์ใน ขณะเล่นสเก็ตบอร์ด และมีลักษณะของการทำงานศิลปะกราฟฟิตี้ในการถือตัวกระป๋องสีสเปรย์ ซึ่งจะมีสีหน้าท่าทางต่างกันไปในลักษณะท่าทางการใช้ชีวิตในวิถีนิวนอร์มอลในด้าน ต่าง ๆ

โดยได้ทำการออกแบบแบบร่างคาแรคเตอร์ตัวสลอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แบบร่างพื้นฐานคาแรคเตอร์ตัวละคร

จากแบบร่างพื้นฐาน ได้คัดเลือกลักษณะของคาแรคเตอร์ตัวละครเพื่อนำมาพัฒนาสู่แบบร่างที่มีลักษณะท่าทาง และอารมณ์ของตัวละครในวิถีชีวิตแบบนิวนอร์มอล ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แบบร่างคาแรคเตอร์ตัวละคร ที่ทำการพัฒนาลักษณะท่าทางและอารมณ์

จากแบบร่างคาแรคเตอร์ตัวสลอธ ที่ทำการพัฒนาลักษณะท่าทางและอารมณ์ ผู้วิจัยได้นำตัวคาแรคเตอร์สลอธ ที่ลงสีแล้วนำมาจัดกลุ่ม และพัฒนาพลายตามวิถีชีวิตแบบนิวนอร์มอล ทั้ง 4 ด้าน ดังภาพที่ 3 – 6



ภาพที่ 3 แบบพลายสลอธด้านธุรกิจ



ภาพที่ 4 แบบพลายสลอธด้านการเรียน



ภาพที่ 5 แบบพลายสลอธด้านการทำงาน



ภาพที่ 6 แบบพลายสลอธด้านชีวิตประจำวันทั่วไป

จากการวิเคราะห์พัฒนารูปแบบกราฟิกคาแรกเตอร์ตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการใช้ชีวิตในวิถีนิวนอร์มอล ผู้วิจัยได้พัฒนาออกแบบองค์ประกอบเสริมเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับเชื้อโควิด 19 รวมไปถึงองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกับวิถีนิวนอร์มอล ทั้ง 4 ด้าน โดยพัฒนารูปแบบลวดลายในสไตล์กราฟฟิตี้ที่มีลักษณะสีสันสดใส การออกแบบตัวอักษรในรูปแบบแท็ก และรูปแบบการจัดวางลวดลายที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ จำแนกออกแบบ 4 ชุดผลิตภัณฑ์ ตามรูปแบบของวิถีนิวนอร์มอล 4 รูปแบบ ดังนี้

1) ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการเรียน ประกอบไปด้วย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น กางเกงขาสั้น หมวกปีกขอบ หน้ากากผ้า และสเก็ตบอร์ด ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการเรียน

2) ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการธุรกิจ ประกอบไปด้วย เสื้อสเวตเตอร์ กางเกงขายาว หมวกปีกขอบ หน้ากากผ้า และเชิรฟ์สเก็ต ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 ชุดผลิตภัณฑ์ด้านธุรกิจ

3) ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการทำงาน ประกอบไปด้วย เสื้อยืดแขนสั้น กางเกงขายาว หมวกแก๊ป หน้ากากผ้า และเชิรฟ์สเก็ต ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการทำงาน

4) ชุดผลิตภัณฑ์ด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป ประกอบไปด้วย เสื้อยืดแขนกุด กางเกงขาสั้น หมวกแก๊ป หน้ากากผ้า และสเก็ตบอร์ด ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 9 ชุดผลิตภัณฑ์ด้านชีวิตประจำวันทั่วไป

3. การประเมินความคิดเห็นที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์แฟชั่น ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสอบถามพึงพอใจการออกแบบลวดลายกราฟิกแรงบันดาลใจจากสังคมนิวนอร์มอล ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY โดยใช้รูปแบบการประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นกีฬาประเภทสเก็ตบอร์ด ในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี จำนวน 50 คน พบความคิดเห็นดังนี้

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายแรงบันดาลใจจากการใช้ชีวิตในวิถีนิวนอร์มอล

รายการ	จำนวน (n=50)		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ความเหมาะสมของลวดลายกราฟิกโดยรวม	4.78	0.41	ระดับมากที่สุด
2. ความเหมาะสมของลวดลายสีสันท่านาเสนอ	4.92	0.27	ระดับมากที่สุด
3. ความสามารถของลวดลายในการสื่อถึงการใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอล ทั้ง 4 ด้าน ได้เหมาะสม	4.82	0.38	ระดับมากที่สุด
4. ความเหมาะสมของการนำเสนอสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวการใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอล	4.74	0.48	ระดับมากที่สุด
5. การสื่อถึงลักษณะบุคลิกที่สดใส ร่าเริง ที่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่เล่นสเก็ตบอร์ด	4.74	0.52	ระดับมากที่สุด
6. ความสวยงามเหมาะสมของการออกแบบคาแรคเตอร์แบรนด์เซ็กทอลอง SUBSTREET-BOY	4.84	0.37	ระดับมากที่สุด
รวม	4.81	0.41	ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 1 ความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายแรงบันดาลใจจากการใช้ชีวิตในวิถีนิวนอร์มอล พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุดในทุกด้าน

มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.81 ด้านความเหมาะสมของลวดลายสีสันท่านำเสนอ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 รองลงมาคือ ความสวยงามเหมาะสมของการออกแบบคาแรคเตอร์แบรนด์เชิงทดลอง SUBSTREETBOY ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย ทั้ง 4 ชุดผลิตภัณฑ์

รายการ	ด้านธุรกิจ (n=50)		ด้านการเรียน (n=50)		ด้านการทำงาน (n=50)		ด้านชีวิตประจำวัน (n=50)	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. ความเหมาะสมของรูปแบบเครื่องแต่งกาย	4.86	0.60	4.82	0.38	4.88	0.32	4.78	0.58
2. ความมีคุณค่าน่าสะสม	4.84	0.50	4.88	0.32	4.88	0.38	4.78	0.46
3. สามารถสื่อถึงการใช้ชีวิตวินอร์มอลได้	4.80	0.53	4.80	0.40	4.74	0.48	4.72	0.63
4. ความเหมาะสมในการใส่เล่นกีฬาสเก็ตบอร์ด	4.80	0.57	4.84	0.42	4.78	0.54	4.78	0.64
5. ความเหมาะสมของโทนสีของผลิตภัณฑ์	4.76	0.65	4.80	0.66	4.90	0.30	4.90	0.30
6. สามารถสื่อถึงงานศิลปะกราฟฟิตี้ที่ผสมผสานอยู่ในผลิตภัณฑ์แฟชั่นสตรีทได้	4.84	0.42	4.80	0.63	4.86	0.40	4.86	0.45
7. ลวดลายกราฟิกเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.84	0.37	4.80	0.63	4.90	0.36	4.82	0.55
รวม	4.82	0.52	4.82	0.49	4.85	0.40	4.81	0.52

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย ทั้ง 4 ชุดผลิตภัณฑ์ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมในการออกแบบชุดผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย

ด้านการงาน มีความพึงพอใจมากที่สุด ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 รองลงมาคือด้านธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 ด้านการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 และด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81

อภิปรายผล

จากการสรุปผลวิจัยการออกแบบกราฟิกด้วยแรงบันดาลใจจากวิถีนิวนอร์มอล ภายใต้แบรนด์ SUBSTREETBOY ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1) ด้านแรงบันดาลใจ ในการออกแบบลวดลายกราฟิกโดยใช้แรงบันดาลใจจากวิถีนิวนอร์มอล ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยใช้ตัวละครเป็นตัวแทนของความเชื่อซำ น้า เปื้อน่าย โดยเป็นอารมณ์จากวิถีชีวิตที่ติดขัดในวิถีชีวิตแบบนิวนอร์มอล จากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 โดยออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับกลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นสเก็ตบอร์ด ที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการเรียน ที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นเรียนออนไลน์ที่บ้าน ทำให้การสนใจในการเรียนลดน้อยลง ให้เปื้อน่าย ไม่สดใสร่าเริงในการเรียนได้เหมือนเดิม รวมไปถึงการต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ประกอบในการเรียน ด้านการทำงานที่มีลักษณะเปลี่ยนแปลงมาทำงานแบบออนไลน์ ต้องเอางานกลับมาทำที่บ้าน ด้านธุรกิจจากที่เคยเปิดหน้าร้าน ได้เปลี่ยนเป็นการขายแบบออนไลน์มากขึ้น ทำให้การเปิดธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้าน แต่ต้องการนำเสนอสินค้าแบบออนไลน์และมีการขนส่งสินค้ามากขึ้น ด้านการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไปมีการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มคนเล่นสเก็ตบอร์ด คือการใส่หน้ากากผ้า ในการเล่นสเก็ตบอร์ด การวัดอุณหภูมิ หรือการเว้นระยะห่างกันในระหว่างเล่นสเก็ตบอร์ด ซึ่งการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตแบบนิวนอร์มอลของกลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นสเก็ตบอร์ดนี้ สอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยของ ทนงศักดิ์ แสงสว่างวัฒนะ, นิชนันท์ ศิริไสยาสน และโชติ บดีรัฐ (2561) ที่ศึกษาแนวคิดของสังคมนิวนอร์มอล “New Normal” วิถีชีวิตใหม่และการปรับตัวของคนไทยหลัง โควิด 19 ที่เน้นศึกษาสถานการณ์หลังการระบาดของไวรัส โควิด 19 ด้านการงาน การเรียน ธุรกิจ และใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป ของสังคมนิวนอร์มอล ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ทำงานอยู่ที่บ้าน ใช้สื่อออนไลน์ในการสื่อสารระหว่างกัน ทำให้การงาน การเรียนและธุรกิจต้องปรับตัวจากการแพร่ระบาดของ

ไวรัสโควิด 19 ทำให้พฤติกรรม และวิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนไป ด้านการเรียนและด้านธุรกิจ ที่จะถูกกระตุ้นให้เกิดการก้าวกระโดดต่อการใช้งานเทคโนโลยี และใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยสนับสนุนการทำงาน การศึกษา และด้านธุรกิจที่ปรับตัวให้เข้ากับ วิถีชีวิตปกติใหม่ได้จะทำให้ยอดขายผ่านช่องทางออนไลน์

2) ด้านการออกแบบลวดลายในการผลิตภัณฑ์แพชชั่น ที่นำเอารูปแบบของศิลปะสไตล์กราฟฟิตี้ ในรูปแบบแท็กตัวอักษร การออกแบบตัวคาแรคเตอร์ และเทคนิคการพ่นสี มาใช้ในการออกแบบกราฟิกลวดลายบนผลิตภัณฑ์แพชชั่น ซึ่งเป็นการนำงานออกแบบลวดลายกราฟิกในสไตล์กราฟฟิตี้ มาปรับเปลี่ยนประยุกต์บริบทการนำเสนอรูปแบบใหม่ จากการสร้างสรรค์ตามท้องถิ่นสาธารณะทั่วไป มาปรับประยุกต์แทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์แพชชั่น ที่นอกจากสร้างความสวยงามแล้ว ยังเป็นการนำเอางานออกแบบกราฟิกรูปแบบกราฟฟิตี้มาบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตในสังคมนิวนอร์มอลต่าง ๆ การนำเสนอศิลปะสไตล์กราฟฟิตี้ผ่านรูปแบบของผลิตภัณฑ์แพชชั่นนี้ทำให้เกิดความแปลกใหม่ หลากหลาย และน่าสนใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ นายแมนฤทธิ์ เต็งยะ (2561) ที่ศึกษาพัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย สตรีทอาร์ตถือเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่กำลังได้รับความนิยม และเป็นกำลังขับเคลื่อนศิลปะแนวใหม่ โดยถูกส่งอิทธิพลจากกราฟฟิตี้คลัสเตอร์สู่สตรีทอาร์ตในเวลาต่อมา การแสดงออกของศิลปินการสร้างสรรคผลงานรูปแบบแปลกใหม่ของผลงาน ซึ่งศิลปินส่วนใหญ่เลือกทำงานสตรีทอาร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานเพียงเท่านั้น การทำงานสตรีทอาร์ตผ่านศิลปินหลากหลายสาขาส่งผลให้สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีความหลากหลาย และน่าสนใจ

3) ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แพชชั่น แรนด์ SUBSTREETBOY ที่ประกอบด้วย เสื้อ กางเกง หมวก หน้ากากผ้า และแผ่นสเก็ตบอร์ด โดยเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์แพชชั่นให้เข้ากับบริบทสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นการซื้อสินค้าและใช้บริการทางออนไลน์มากขึ้น จึงได้ใช้แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แพชชั่นแบบ Street wear fashion ที่สามารถสวมใส่ทำกิจกรรมในบ้าน และออกไปทำกิจกรรมข้างนอกบ้านได้ ได้อย่างความเหมาะสมกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นผู้นิยมเล่นสเก็ตบอร์ด โดยเป็นแนว Street wear fashion ที่มีความคล่องตัว สามารถใช้งานได้จริง มีโทนสีและลวดลายกราฟิกที่สดใสดูสนุกสนาน และเพิ่มรูปแบบของศิลปะสไตล์กราฟฟิตี้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับผลการวิจัย

ของธนพล คงไทย (2557) ในโครงการออกแบบเรขศิลป์ สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่ได้แรงบันดาลใจจาก ศิลปะแนวป๊อปอาร์ต ภายใต้แบรนด์ “ป๊อปประชา” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นมีการแต่งตัวที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง โดยวัยรุ่นส่วนใหญ่มักนิยมแฟชั่นที่ใช้สีสัน เช่นเดียวกับลักษณะนิสัยวัยรุ่นที่มีความสดใส นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความสนใจเรื่องของศิลปะ เป็นอย่างมาก และมักเป็นรูปแบบของศิลปะก็มีอยู่หลากหลายแขนงทั่วโลกที่มีเอกลักษณ์ และน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ในการผลิตลดลายนบนผลิตภัณฑ์ผ้า ควรใส่ใจในการกำหนดขนาดลดลาย กับตัวผ้า และการวางแพทเทิร์นของผลิตภัณฑ์ให้ถูกต้อง รวมถึงการศึกษาวัดของผ้าและความสามารถในการพิมพ์ของโรงพิมพ์ให้ละเอียดก่อนดำเนินการพิมพ์ เพื่อลดความเสี่ยงในการผิดพลาดของกระบวนการผลิต

2. การนำไปต่อยอดผลงานวิจัยเพื่อจำหน่ายจริงในตลาด ควรมีการเพิ่มรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีความแปลกใหม่หลากหลายมากขึ้น รวมไปถึงประเภทเนื้อผ้าและโทนสี ควรให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นโดยเฉพาะผู้เล่นกีฬา ประเภทต่าง ๆ ให้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ทองศักดิ์ แสงสว่างวัฒนะ, ณิชนันท์ ศิริไสยาสน และโชติ บดีรัฐ. (2563). New Normal วิถีชีวิตใหม่และการปรับตัวของคนไทยหลังโควิด-19 การงาน การเรียน และธุรกิจ. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น, 4(3) กันยายน-ธันวาคม: 371-386.

ธนพล คงไทย. (2557). การออกแบบเรขศิลป์ สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวป๊อปอาร์ต ภายใต้แบรนด์ ป๊อปประชา. ขอนแก่น: วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

แมนฤทธิ์ เต็งยะ. (2561). พัฒนาการทางรูปแบบสตรีทอาร์ตในประเทศไทย.

กรุงเทพ: วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Manco T. (2004). **Graffiti World**. London: Thames & Hudson Ltd.

Mover. (2561). แต่งตัวอย่างไรให้ออกมาเท่สไตล์หนุ่ม Sk8er Boy. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2564, จาก <https://mover.in.th/m-article/how-to-sk8er-boy/>.

คตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนพื้นผ้าของชาวภูไท
อำเภอสหสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

THE SYMBOLIC IDEOLOGY ON FABRIC OF
PHU THAI BAAN SING SA-AT,
SAHATSAKHAN DISTRICT, KALASIN PROVINCE

กฤษฎา ดูพันดุง¹, จินทพัฒน์ วสินชุติวัต²

Krissada Dupandung¹, Jinthaphat Wasinchutiwat²

Email: krissada.work@gmail.com

^{1,2} อาจารย์ประจำหลักสูตรออกแบบบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

^{1,2} *Lecturer, Packaging Design Program, Faculty of Architecture and Creative Arts
Rajamangala University of Technology Isan*

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไท อำเภอห้วยซันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยการศึกษาเน้น ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามในพื้นที่ชุมชน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในลักษณะการสนทนากลุ่ม จากสมาชิกกลุ่มทอผ้าศูนย์ดำรงธรรมประจำหมู่บ้านสิงห์สะอาด ตำบลห้วยซันธุ์ อำเภอห้วยซันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์พบว่า สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดลงบนผืนผ้าประกอบด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นรูปทรงธรรมชาติและเรขาคณิต ซึ่งลวดลายต่าง ๆ ประกอบขึ้นเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายในด้านความเป็นมงคลชีวิต จำแนกสัญลักษณ์บนผืนผ้าได้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) ลวดลายพรรณพฤกษา ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากพืชต่าง ๆ มีความหมายในเชิงความรัก ความสดชื่น ความเจริญรุ่งเรือง การสักการบูชา 2) สัญลักษณ์ลวดลายเกี่ยวกับของใช้ ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากของใช้รอบตัว มีความหมายในเชิงความเจริญรุ่งเรือง 3) สัญลักษณ์ลวดลายเกี่ยวกับดวงดาว ซึ่งมีแรงบันดาลใจจากดวงดาวบนท้องฟ้า มีความหมายในเชิงความเจริญ ความมีอำนาจ ความก้าวหน้า และความเฉลียวฉลาด 4) สัญลักษณ์เกี่ยวกับสัตว์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากสัตว์ต่าง ๆ รอบตัวที่มีการพบเห็น มีความหมายในเชิงการนับถือ น่านับเคารพบูชา มีความศักดิ์สิทธิ์

การพัฒนาลวดลายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น มีลักษณะเป็นการสืบทอดสัญลักษณ์ตามคตินิยมแบบดั้งเดิม และการปรับปรุงและพัฒนาในรูปแบบสัญลักษณ์ใหม่ เช่น การพัฒนาลวดลายไดโนเสาร์ ซึ่งเป็นลักษณะของสัตว์ที่มีการขุดค้นพบใหม่ ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์ชาวภูไทดั้งเดิมไม่เคยรู้จักมาก่อน และลายผ้าต่าง ๆ ที่ทำขึ้น เป็นสัญลักษณ์ที่มีการเชื่อมโยงกับคติและความนิยมของชุมชน และเกิดความงามในเชิงศิลปะหัตถกรรมพื้นบ้านนั่นเอง

คำสำคัญ: คตินิยม, สัญลักษณ์, ผ้าทอ, ชาวภูไท, จังหวัดกาฬสินธุ์

Abstract

This study aimed to study the symbolic ideology on the fabric of Phu Thai ethnic group in Baan Sing Sa-at, Sahatsakhan District, Kalasin Province. The data was collected by conducting fieldwork in local community and employing a

focus group discussion on the Weaving Community of Baan Sing Sa-at Damrongtham District Justice Provision Center in Sahatsakhan District, Kalasin Province. The results showed that the symbols found on Phu Thai fabric were in natural and geometric shapes representing auspiciousness. The symbols could be classified into 4 main patterns, including 1) the floral patterns inspired by plants symbolizing love, freshness, prosperity, and worship, 2) the appliance patterns inspired by common appliances symbolizing prosperity, 3) the star patterns inspired by stars on the sky symbolizing prosperity, power, progress, and intelligence, and 4) the animal patterns inspired by local animals symbolizing reverence, veneration, holiness. The patterns were not only created by preserving traditional ideology but also by developing contemporary patterns. (e.g., dinosaur patterns derived from recently unearthed animal characteristics unknown to the Phu Thai ethnic group). In addition, the aesthetics of the developed patterns were influenced by the ideology and popularity of the community.

Keywords: Ideology, Symbol, Fabric, Phu Thai, Kalasin Province

ความเป็นมาและความสำคัญ

เครื่องแต่งกายจัดเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงอารยธรรมของชนชาตินั้น ๆ และยังบอกได้ถึงลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศได้เป็นอย่างดี วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปย่อมส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการแต่งกายที่เปลี่ยนไปด้วย และเมื่อมีความนิยมในการแต่งกายในลักษณะเดียวกันของสังคม มักจะเกิดการเปรียบเทียบ ความเชื่อ และคตินิยมตามมาสอดคล้องกับ ภูมิลักษณ์ นวलय ที่กล่าวว่า เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ปกคลุมและปกปิดร่างกาย เพื่อให้ดำรงชีวิตได้ในธรรมชาติอย่างปลอดภัย ภายใต้สภาวะอากาศ และมีส่วนช่วยในการ ป้องกันโรคภัยต่าง ๆ ความจำเป็นพื้นฐานนี้เป็นกลไกที่ทำให้เกิดการคิดประดิษฐ์เครื่องแต่งกาย ซึ่งจะมีรูปแบบแตกต่างกันตามสถานที่และความแตกต่างของวัฒนธรรม เช่น ประเทศที่มี สภาพอากาศที่หนาวเย็น เครื่องแต่งกายของผู้คนในเขตนั้นอาจมีความหนา หรือผลิตจาก หนังสัตว์หรือขนสัตว์เพราะมีคุณสมบัติในการป้องกันความหนาวเย็นได้ดี และสถานที่ที่มี

ภูมิอากาศที่ค่อนข้างร้อนอบอ้าว เสื้อผ้าของคนในบริเวณนั้นมักจะทำจากเส้นใยชนิดต่างๆ ที่มีความเบาบาง เช่นเส้นใยฝ้าย เป็นต้น เพราะมีคุณสมบัติในการระบายอากาศได้เป็นอย่างดี จะเป็นได้ชัดเจนว่าการแต่งกายต่างๆ มักขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสภาพอากาศและสถานที่ตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ในเขตนั้น ๆ เพราะมนุษย์มีสัญชาตญาณในการเอาตัวรอดจากสภาวะธรรมชาติที่เป็นอยู่ และการปรับตัวให้เข้ากับธรรมชาติได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง (ณัฐชนา นวลยัง, 2557)

นอกจากนี้ การสวมใส่เครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันของคนแต่ละพื้นที่ ย่อมสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของชนชาตินั้น ๆ รวมถึงความเชื่อและการนับถือศาสนา จนกระทั่งเป็นแบบแผนค่านิยมที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคม ค่านิยมนี้หากพิจารณาให้ดีนั้นย่อมมีคติ และความเชื่อเกี่ยวกับความชั่วร้าย และความดีงาม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการผลักดันให้มนุษย์สร้างกรอบของแบบแผนความคิดเกี่ยวกับความเป็นมงคลชีวิตเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายไม่มากนักน้อยในทุกชนชาติ โดยเฉพาะชนชาติในแถบเอเชียอาคเนย์ ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับความดี ความชั่ว และความเป็นมงคลชีวิตต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง สอดคล้องกับวัชรภรณ์ จันทนุกูล (2561) ที่กล่าวว่า อาเซียนเป็นกลุ่มประเทศที่มีความหลากหลายทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมทั้งหลาย เป็นสิ่งดีงามที่บรรพบุรุษได้สั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจนเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นชาติ อย่างไรก็ตาม ประเทศอาเซียนกลุ่มภาคพื้นดินไทย ลาว และกัมพูชาเป็นประเทศที่ มีดินแดนติดต่อกัน จะมีวัฒนธรรมบางส่วนที่คล้ายคลึงกันหรือมีมิติความเชื่อและประเพณีที่เหมือนหรือ คล้ายกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านศาสนา เช่น พระพุทธศาสนา เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดประเพณีที่คล้ายคลึงกัน

สำหรับประเทศไทยนั้น มีชาติพันธุ์ที่หลากหลาย โดยแต่ละกลุ่มก็จะมีวัฒนธรรมการแต่งกายที่มีความแตกต่างกัน ตามสภาพแวดล้อมและแหล่งวัตถุดิบที่สามารถนำมาทำเครื่องแต่งกายได้นั่นเอง และเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแต่งกายไปตามความนิยมของกลุ่มชาติพันธุ์ของตนเอง โดยหนึ่งในนั้นได้แก่ชาติพันธุ์ ชาวภูไท ที่อยู่ในบริเวณภาคอีสาน ซึ่งมีความเป็นอยู่ที่เป็นเอกลักษณ์อีกชนเผ่าหนึ่ง กระจายตัวออกไปเป็นกลุ่มอยู่ในพื้นที่หลายจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีวัฒนธรรมการแต่งกายที่เป็นแบบแผนและมีเอกลักษณ์ อันเกิดจากวัฒนธรรมการย้อมเส้นใยฝ้าย และการทอผ้าที่ถ่ายทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ นอกจากนี้ยังมีความรู้เกี่ยวกับการทาลวดลายผ้าด้วยเทคนิคการขีดลว

ดลายนเกิดเป็นรูปร่างสัญลักษณ์และถูกเชื่อมโยงสู่คติความเชื่อ ค่านิยม และความเป็นมงคลชีวิตอย่างมีพัฒนาการที่ต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ชาวภูไท ที่อำเภอสหพันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ผนวกรวมความเชื่อ ค่านิยม และการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ในสังคมที่น่าสนใจนั่นเอง

คติสัญลักษณ์ คือ แบบอย่างการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ทางความเชื่อของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มาอาศัยอยู่ร่วมกันย่อมมีการกระทำระหว่างกัน ที่เป็นไปตามความเชื่อของตนเอง ในการศึกษาสัญลักษณ์จึงถูกจัดให้เป็นวิธีการศึกษาคติรูปแบบหนึ่ง โดยใช้วิธีการตีความหมาย ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้น เพื่อมาใช้เป็นตัวช่วยในการอธิบายความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์นั้นกับสังคม (ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์, 2525) สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบและคติสัญลักษณ์ชนเผ่า ขววงเซกอง สปป. ลาว (วิลาสินี ขำพรหมราช, 2564) มีข้อค้นพบว่าในลักษณะของลวดลาย หรือรูปทรงของงานศิลปกรรมรูปแบบต่าง ๆ มักมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรม ที่ชนเผ่าได้ยึดถือ และปฏิบัติสืบทอดกันมา ซึ่งเป็นสัญญาณในรูปแบบหนึ่ง มีระดับการใช้สัญญาณ และระดับการให้ความหมายที่ซับซ้อน ชี้ให้เห็นว่าคติสัญลักษณ์นี้มีความเป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม และในงานวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สัญญาณของหมู่บ้านม้งดอยปู่เพื่อการออกแบบเว็บไซต์ส่งเสริมการท่องเที่ยว (เลิศฤทธิ์ ใหม่ประเทศ, 2552) พบว่า สัญญาณที่ปรากฏของหมู่บ้านม้งดอยปู่ เป็นสัญญาณที่ปรากฏอยู่อย่างมากมาย จึงควรดึงลักษณะเด่นออกมาเพื่อเติมเต็มการเข้าใจสัญญาณที่เป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านม้งดอยปู่ เพื่อศักยภาพการแข่งขันทางอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับสังคมไทย และสร้างคุณค่าที่ดึงดูดให้กับหมู่บ้านม้งดอยปู่ ดังนั้นจะเป็นได้ว่าการศึกษเกี่ยวกับสัญญาณและคติสัญลักษณ์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้นั่นเอง จึงเป็นที่มาของการศึกษาคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไท อำเภอสหพันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ในครั้งนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไท อำเภอสหพันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาข้อมูลภาคสนาม ได้มีการศึกษาไปกลุ่มสมาชิก กลุ่มทอผ้าศูนย์ดำรงธรรมประจำหมู่บ้านสิงห์สะอาด ตำบลห้วยซันธุ์ อำเภอห้วยซันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน ซึ่งเป็นปราชญ์ชาวบ้านเกี่ยวกับการทอผ้าที่ทำการทอผ้ามากกว่า 10 ปี และทำการสนทนากลุ่ม (focus group discussions) ตามข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างจนได้ข้อมูลที่ต้องการและเป็นที่ยอมรับของสมาชิกในกลุ่มเกี่ยวกับคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าทอที่ทางกลุ่มมีการผลิตและสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน

สรุปผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และการเปรียบเทียบจากเอกสารพบว่าจังหวัดกาฬสินธุ์นั้น มีกลุ่มชาวภูไท เป็นลักษณะของชาวภูไทดำ ซึ่งการแต่งกายของชาวภูไทไทย อาจมีส่วนสำคัญที่ทำให้มีการเรียกชาวชาติพรรณนี้ว่า ภูไทดำ บางครั้งเรียกว่า ไททรงดำ ตามลักษณะการแต่งกาย ส่วนประกอบของเครื่องแต่งกายนี้จะมี ความใกล้เคียงกับชนชาติพรรณใกล้เคียง แต่มักใช้การย้อมสีครามเข้ม หรือสีดำนั่นเอง ปัจจุบันวิถีชีวิตของชาวภูไทในพื้นที่ดังกล่าวจะมีความเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมสมัยใหม่ เข้ามาแทนที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเครื่องแต่งกาย แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการประกอบพิธีกรรม หรือพิธีการเกี่ยวกับประเพณีต่างๆ ก็สามารถเห็นการแต่งกายของชาวภูไทแบบดั้งเดิมได้นั่นเอง โดยการแต่งกายในชุดพื้นเมืองนี้ได้ถ่ายทอดมายังชาวภูไทใน ระยะเวลาโดยเฉพาะชาวภูไทไทย ที่เรียกว่า ภูไทดำ หรือไททรงดำในจังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งมี ลวดลายผ้าที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ถ่ายทอดความรู้และค่านิยมจากรุ่นสู่รุ่น

การแต่งกายของชาวภูไทห้วยซันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ แบบดั้งเดิม ชายหญิง นิยม โปกหมด้วยผ้า เสื้อแขนยาวย้อมด้วยเปลือกไม้และลูกไม้ให้ออกสีเข้ม หรือสีดำ เสื้อเป็น ลักษณะเสื้อแขนยาวคอจีน บริเวณสาบเสื้อดำแต่งลวดลายผ้าขิด ผู้หญิงนิยมห่มผ้าเฉียง ส่วนผู้ชายมีผ้าคาดเอวให้ทะมัดทะเทาง หญิงนุ่งผ้านุ่งตลกแต่งลวดลาย ส่วนผู้ชายจะใส่ผ้า สะโพรง ชุดในลักษณะนี้มีลักษณะเป็นชุดที่เป็นทางการ หรือชุดพิธีสำคัญ

การแต่งกายของชาวภูไทยสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ แบบตามสมัย ผู้หญิงจะมีลักษณะคล้ายเดิม แต่ผ้าโพกผมจะเปลี่ยนเป็นผ้ามัดผมขนาดเล็กลง ส่วนผู้ชายจะเป็นเสื้อแขนสั้น และกางเกงขายาว การตกแต่งลวดลายบนเสื้อจะมีน้อยลง ชุดในลักษณะนี้เป็นคล้ายชุดลำลอง



ภาพที่ 1 ภาพเปรียบเทียบเครื่องแต่งกายของชาวภูไทยสหัสขันธ์ แบบดั้งเดิม และแบบสมัยนิยม

รายละเอียดการแต่งกายของชาวภูไท ในจังหวัดกาฬสินธุ์ ผู้หญิง นิยมนุ่งผ้าซิ่นที่ทำจากผ้า ซึ่งลักษณะเด่นของผ้าซิ่นภูไท คือการทอลวดลาย เช่น การทอเป็นลายขนาดเล็ก ๆ นอกจากนี้ยังมีลายอื่น ๆ เช่น ลายหมีปลา หมีกระจิง หมีขอ หมีข้อ และมักทำเป็นลายคันหรือหมีลวด ต่อด้วยหัวซิ่นและตีนซิ่นที่มีทั้งเทคนิคการทำผ้าขิด และผ้าจก เรียกว่าผ้าซิ่นตีนขิด และผ้าซิ่นตีนจก นอกจากนี้ยังมีนำผ้าฝ้ายมาทำในเทคนิคของการมัดหมี่ โดยใช้เส้นด้ายสีขาวมัดย้อมด้วยครามเข้ม หรือมะเกลือให้สีค่อนข้างดำ และสีดำ ลักษณะเสื้อจะเป็นเสื้อแขนกระบอกยาว บริเวณคอเสื้อจะทำเป็นเสื้อคอตั้งเหมือนเสื้อคอจีน ติดกระดุมกะลา กระดุมเงินหรือเหรียญ เช่น เหรียญสตางค์ซึ่งนำมาเรียงเป็นแถว ในบางพื้นที่อาจตกแต่งสาบของเสื้อด้วยผ้าที่มีลวดลาย ส่วนฝ่ายชาย มีทั้งนุ่งกางเกงขาก๊วย หรือนุ่งโสร่งตาหมากรุก ใช้ฝ้ายย้อมครามเช่นเดียวกับฝ่ายหญิง คอเสื้อเป็นแบบคอจีน ตัวเสื้อผ่าอกตลอดตัว แขน

เสื้อทรงกระบอก จะเป็นแขนยาวหรือแขนสั้นก็ได้ มีผ้าคาดเอวและผ้าโพกศีรษะเช่นกัน สมัยโบราณผู้ชายมักสักแขนขาให้เกิดลวดลายด้วยหมึกสีแดง หรือสีดำ ซึ่งเป็นความเชื่อในลักษณะเป็นเครื่องราง และยังมีความเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของชายชาติตรี

การวิเคราะห์คตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไทห้วยซัน จังหวัดกาฬสินธุ์

การทอผ้าของชาวภูไทห้วยซัน จังหวัดกาฬสินธุ์ มีการทอด้วยหลากหลายเทคนิค เพื่อให้เกิดลวดลายที่สวยงาม ตามแบบฉบับของการทำผ้าแพรวา กรรมวิธีการทอผ้าแพรวาของชาวภูไท ลักษณะคล้ายกับการทอผ้าพื้นเมืองของหลาย ๆ จังหวัดของภาคอีสาน คือเริ่มตั้งแต่เลี้ยงตัวไหม สาวไหม และย้อมไหม เพื่อนำมาใช้ในการทอ แต่ผ้าแพรวาจะแตกต่างกับผ้าทอชนิดอื่น ๆ ที่ความประณีต ลวดลายและสีสันของผ้าทอ โดยมีการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทอผ้าในรูปแบบของ ผ้าแซว คือผ้าที่รวบรวมลายเพื่อใช้เป็นแม่แบบในการประดิษฐ์ลายผ้าของแต่ละครอบครัว ผ้าแซวจะมีขนาด 30×30 เซนติเมตรและมีการทอลวดลายไว้เต็มผืนผ้า โดยทุกบ้านจะมีผ้าแซว ที่ใช้สำหรับการทอผ้าไหมแพรวา 1-2 ผืน เพื่อใช้ในการกระบวนกรขีดและกรรมวิธีการจกกระบวนกรขีดจะใช้วิธีเก็บลายขีดบนผ้าพื้นเรียบโดยใช้ไม้เก็บขีด คัดเก็บขิดยกลายโดยต้องนับจำนวนเส้นไหมแล้วใช้ไม้ลายขีดสานเป็นลายเก็บไว้ ในการทอเก็บลายจะแบ่งเป็นช่วง แต่ละช่วงเก็บลายไม่เหมือนกัน ส่วนที่อยู่ตรงปลายต่อกับผ้าเรียบเป็นการเก็บขิดดอกเล็ก ส่วนต่อไปเป็นการเก็บขิดดอกใหญ่ เรียกว่า “ดอกลายผ้า” ใช้ไม้ในการเก็บลายต่างกัน ส่วนกรรมวิธีการจกคือ การยกเส้นด้ายยืนแล้วสอดเส้นไหมสีซึ่งเป็นเส้นพุ่งพิเศษเข้าไปในผืนผ้า ทำให้เกิดลวดลายผ้าที่ต้องการนั้น การทอแพรวาแบบผู้ไทเท่านั้นจะไม่ใช้อุปกรณ์อื่นช่วย ไม่ว่าจะเป็นเข็ม ไม้ หรือชนเม่น แต่จะใช้นิ้วก้อยจากเกาะเกี่ยว และสอดเส้นไหมสีซึ่งเป็นเส้นพุ่งพิเศษแล้วผูกเก็บปมเส้นด้ายด้านบนเพื่อให้เกิดลวดลาย โดยใช้การเกาะลายด้วยนิ้วก้อยตลอดจากริมผ้าข้างหนึ่งไปยังอีกข้างหนึ่งตลอดทั้งแถว เขาไม้หนึ่งจะเกาะสองครั้งเพื่อให้ลวดลายมีความสวยงาม โดยลวดลายจะอยู่ด้านล่างของผืนผ้าในขณะทอ

ลวดลายของผ้าทอจะประกอบด้วยตัวลายทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

1. ลายหลัก คือลายที่มีขนาดใหญ่อยู่ในแนวนอน กว้างประมาณแถวละ 8-12 เซนติเมตร ผ้าแพรวาผืนหนึ่งจะมีลาย หลักประมาณ 13 แถว ได้แก่ ลายนาคสีเขน ลานพันธุ์มหา ลายดอกสา ฯลฯ ส่วนประกอบสำคัญของลายหลัก คือ ลายนอก ลายใน และลายเครือ

2. ลายคั่น หรือลายแถบ คือลายที่มีขนาดเล็กอยู่ในแนวขวางผืนผ้า ความกว้างของลายประมาณ 4-6 เซนติเมตร ทำหน้าที่เป็นตัวแบ่งลายใหญ่ออกเป็นช่วง ๆ สลับกันไป เช่น ลายตาไก่ ลายงูลอย ลายขาเข ฯลฯ

3. ลายช่อปลายเชิง หรือลายเชิงผ้า คือลายที่ปรากฏอยู่ตรงช่วงปลายของผ้าทั้งสองข้าง ทอดติดกับลายคั่นทำหน้าที่เป็นตัวเริ่มและตัวจบของลายผ้า มีความกว้างประมาณ 4-10 เซนติเมตร เช่น ลายช่อชั้นหมาก ลายดอกบัวน้อย ลายใบนุ่นน้อย ฯลฯ



ภาพที่ 2 แสดงการพิจารณาลวดลายและลักษณะการเรียก

การทอผ้าแต่ละเทคนิค สามารถสร้างลวดลายต่างๆได้อย่างสวยงาม และให้สีสันที่โดดเด่นสะดุดตาได้ แต่การสร้างลวดลายยังคงเป็นลักษณะที่บ่มเพาะมาจากคติความเชื่อของบรรพบุรุษ ผสมผสานกับความคิดเชื่อมโยงแนวคิดสมัยใหม่ โดยสามารถจำแนกลักษณะลวดลายได้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ลายเกี่ยวกับบรรพบุรุษอันเป็นมงคล
2. ลวดลายเกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้อันเป็นมงคล
3. ลวดลายเกี่ยวกับดวงดาวอันเป็นมงคล
4. ลวดลายเกี่ยวกับสัตว์อันเป็นมงคล

ความหมายคตินิยมเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายต่างๆมีดังต่อไปนี้

1. คติความเชื่อเกี่ยวกับลวดลายบรรพบุรุษอันเป็นมงคล การนำความหมายของดอกไม้ หรือพืชพันธุ์พฤกษา จะหมายถึง ความรัก ความสดชื่น ความเจริญรุ่งเรือง การนำไปสักการบูชา



ลายดอกแก้ว



ลายบุญใหญ่



ลายใบปุนน้อย

ภาพที่ 3 แสดงลักษณะลวดลายประเภทพีชพันธุ์พฤษภา

2. คติความเชื่อเกี่ยวกับลวดลายเกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้อันเป็นมงคล ลายขอและลายขอก่ายมีลักษณะที่เกี่ยวโยงกัน ต่อเนื่องกันคล้ายลูกโซ่ เป็นแบบลายที่ไม่รู้จบ มีความหมายเป็นอมตะ ความเจริญรุ่งเรืองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เป็นสิริมงคลแก่ผู้สวมใส่



ลายเชิงเทียน



ลายขอ



ลายขอใหญ่



ลายเขี้ยวเลื่อย



ลายกระทง

ภาพที่ 4 แสดงลักษณะลวดลายเกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้อันเป็นมงคล

3. ลวดลายเกี่ยวกับดวงดาวอันเป็นมงคล ความเชื่อจากลวดลายประเภทท้องฟ้า แสงสว่างแห่งดวงดาวบนฟากฟ้า จะนำความเจริญ ความมีอำนาจ ความก้าวหน้า และความเฉลียวฉลาดมาสู่ผู้พบเห็นได้



ภาพที่ 5 ลวดลายเกี่ยวกับดวงดาวอันเป็นมงคล

4. ลวดลายเกี่ยวกับสัตว์อันเป็นมงคล ความเชื่อจากลวดลายประเภทสัตว์ การสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์ ลายสัตว์เลื้อยคลาน สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ และลายที่เกี่ยวข้องกับแมลง จะมีความหมายถึงน้ำ ความชุ่มชื้น ความอุดมสมบูรณ์ จะใช้สำหรับงานมงคล ผู้สวมใส่จะมีความรู้สึกน่านับถือ น่าเคารพบูชา มีความศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 6 ลวดลายเกี่ยวกับสัตว์อันเป็นมงคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลลวดลายต่างๆที่มีการทำขึ้น มีความเกี่ยวเนื่องกับคตินิยมเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งถ่ายทอดเป็นลวดลายบนผืนผ้า สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. ลวดลายที่มาจากการถ่ายทอดโดยบรรพบุรุษ เป็นลวดลายที่มีลักษณะสะท้อนถึงถิ่นที่อยู่ เพราะมนุษย์มักนำสิ่งรอบตัวมาดัดแปลงให้เป็นข้าวของเครื่องใช้ ดังนั้น

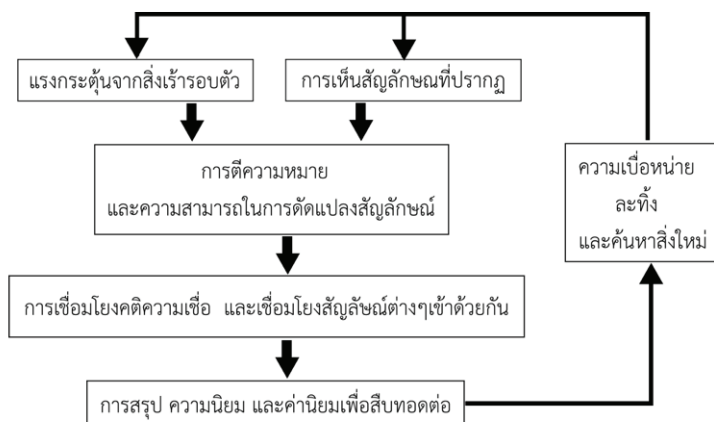
ลวดลายและสัญลักษณ์ใดที่เป็นการสะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่น หรือถิ่นที่อยู่ได้ดี ก็ย่อมเป็นสิ่งที่มีความหมายอย่างยาวนาน โดยมีสัญลักษณ์และลวดลายที่สะท้อนถึงถิ่นที่อยู่ได้ดังตารางจำแนกลายสัญลักษณ์บนผืนผ้าดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการจำแนกลวดลายสัญลักษณ์โบราณและลวดลายที่พัฒนาขึ้นใหม่ด้วยรูปลักษณ์และชื่อ

ลวดลายโบราณที่เกิดจากสิ่งรอบตัว	ลวดลายที่พัฒนาขึ้นใหม่ตามสิ่งใหม่และการค้นพบใหม่
ลายดอกแก้ว เกิดจากดอกไม้ประจำถิ่น ลายบุญใหญ่ เกิดจากดอกไม้ประจำถิ่น ลายใบปุ่นน้อย เกิดจากดอกไม้ประจำถิ่น ลายขอ เกิดจากลายเรขาคณิตพื้นฐาน ลายขอใหญ่ เกิดจากลายเรขาคณิตพื้นฐาน ลายเขี้ยวเลื้อย เกิดจากลายเรขาคณิตพื้นฐาน ลายดาวน้อย เกิดจากการผสมผสานจินตนาการและธรรมชาติ ลายดาวกระจาย เกิดจากการผสมผสานจินตนาการและธรรมชาติ ลายดาว เกิดจากการผสมผสานจินตนาการและธรรมชาติ ลายตาบั้ง เกิดจากสัตว์พื้นถิ่น	ลายเชิงเทียน เกิดจากรูปทรงเรขาคณิตและพัฒนาให้เหมือนกับเชิงเทียนแบบตะวันตก ลายกระทง เกิดจากรูปทรงเรขาคณิต แต่มีลักษณะผูกลายสัญลักษณ์ให้สื่อถึงกระทงที่ใช้ในการลอยน้ำในประเพณีลอยกระทง ลายหางปลาหวา เกิดจากรูปเรขาคณิต แต่มีลักษณะเหมือนหางปลาหวา ลายไดโนเสาร์ เกิดจากรูปทรงไดโนเสาร์จากการค้นพบทางโบราณคดี

จากตาราง จะเห็นได้ว่าลวดลายต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดขึ้นมาตามความเชื่อของกลุ่มของชาวไท อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ผสมผสานกับสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น โดยสามารถอธิบายด้วยทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic interactionism) ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ สามารถพิจารณาระดับสังคมในระดับจุลภาค มีความสนใจในการใช้เรื่องราวของชีวิตประจำวันกับการที่มนุษย์ตอบโต้ หรือแสดงออกซึ่งกันและกัน อันเป็นปกติ คือการแสดงออกด้วยวาจา

ท่าทาง สัญลักษณ์ที่สื่อด้วยวิธีใดๆที่สะท้อนผ่านความสัมพันธ์ในเชิงคตินิยมด้วยความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ จนเกิดเป็นค่านิยมสืบทอดกันมานั่นเอง (สุภาวค์ จันทวานิช, 2559) ดังแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 7 แผนภาพกระบวนการเกิดคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนลายผ้าของชาวภูไท
อำเภอสหสันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

อภิปรายผล

จากการศึกษาคตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไท อำเภอสหสันธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า กรรมวิธีการสร้างลวดลายสัญลักษณ์บนผืนผ้า อาจจำกัดด้วยเทคนิค และวิธีการทอผ้า จึงทำให้เกิดลวดลายในลักษณะของรูปร่างเรขาคณิตเป็นส่วนใหญ่ และนำมาเรียงต่อกันเป็นรูปแบบต่าง ๆ หากรูปแบบใดที่เกิดความสวยงามก็จะมีการทำเลียนแบบกันจนกลายเป็นค่านิยม และคติความเชื่อในลวดลายนั้น ๆ ก็จะถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน โดยกลไกของสังคมและความนิยม และมีการสืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่นต่อเนื่องกันมา เช่นเดียวกับ วิลาสินี ขำพรหมราช ที่กล่าวว่า คติสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับความเชื่อ ส่วนใหญ่เป็นความเชื่อที่มีต่อธรรมชาติ เช่น ลวดลายดอกไม้ ลวดลายยอดไม้เลื้อย การแสดงออกทางตัวตน เช่น ลวดลายเส้นตรง เส้นเฉียง วงกลม สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม ดำนาบ เช่น เรื่องเล่าว่าชนเผ่า และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น ลวดลายงู หรือนาคที่รับอิทธิพลความเชื่อ คติสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับ

ประเพณี ส่วนใหญ่มีความผูกพันกับประเพณี จึงมักจะสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อตกแต่งประดับประดาสิ่งต่าง ๆ ในประเพณีดังกล่าว และมักจะสื่อหรือมีความหมายในด้านดี เช่น ลวดลายดอกไม้ การเริ่มต้นสิ่งใหม่ ความเจริญ เช่น ลวดลายยอดไม้เลื้อย ความสนุกสนาน เช่น ลวดลายไห เป็นต้น (วิลาสินี ขำพรหมราช, 2564) ลวดลายและสัญลักษณ์สามารถพัฒนาได้ โดยการผนวกรวมกับสิ่งใหม่ หรือค่านิยมใหม่ที่เกิดขึ้นได้ อาจเกิดจากแรงผลักดันจากภายนอกสังคม โดยปัจจุบันผู้ซื้อผ้าลวดลายต่าง ๆ มีผลกระทบในการสร้างสรรค์และสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์เหล่านี้ ซึ่งสอดคล้องกับ จักรพันธ์ สุระประเสริฐ ที่กล่าวว่า แนวทางการพัฒนาด้านการออกแบบจะช่วยให้ชุมชนทอผ้าสามารถผลิตสินค้าผ้าทอได้ตรงตามความต้องการของลูกค้า (จักรพันธ์ สุระประเสริฐ, 2558) และอาจนำสัญลักษณ์ตัวแทนต่าง ๆ ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่มาผสมผสาน และให้ความหมายในทางที่เป็นมงคลทดแทนเข้าไปจากแบบเดิม เพื่อให้เกิดลวดลายที่วิจิตรในการผลิตผ้าทอพื้นเมืองให้เป็นแบบฉบับของตนเอง เช่นเดียวกับ อติกานต์ สุทธิวงษ์ และ ศุภรัก สุวรรณวัจน์ ได้กล่าวว่า การทอผ้าพื้นเมืองให้เกิดลวดลายประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นศาสตร์และศิลป์แห่งภูมิปัญญาที่สะท้อนและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ความเชื่อ พิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากบรรพชน การทอผ้าที่คงเอกลักษณ์เฉพาะตนไว้ได้ จะเป็นรูปแบบลวดลายที่มีความสำคัญ แสดงถึงความประณีตบรรจงในด้านสุนทรียะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งถือเป็นความอุดมไปด้วยมูลค่าแห่งภูมิปัญญาในท้องถิ่นนั้น ๆ (อติกานต์ สุทธิวงษ์ และ ศุภรัก สุวรรณวัจน์: 2559) นอกจากนี้รูปแบบคติเชิงสัญลักษณ์ยังมีความจำเป็นในการสร้างงานออกแบบในด้านวัฒนธรรมอีกด้วย ดังเช่น การใช้กรอบแนวคิดทางการออกแบบเครื่องประดับเชิงอนุรักษ์ วัฒนธรรมไทย มีลักษณะเป็นแนวทางและทิศทางในการออกแบบ ดังนั้นนักออกแบบควรศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลรูปสัญลักษณ์หรือความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ อีกทั้งต้องศึกษารูปแบบศิลปะในแต่ละยุคเพื่อให้งานออกแบบสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (สุภารีย์ เก้าววงศ์ษา, 2555) และท้ายที่สุดนั้นคติความเชื่อต่างๆที่ถ่ายทอดจนเกิดเป็นสัญลักษณ์ต่างๆย่อมเป็นที่ยอมรับ และหล่อหลอมจนเกิดเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น สอดคล้องกับ (นงนภัส ศรีสงคราม, 2547) ได้กล่าวว่า การสื่อสารทางวัฒนธรรมด้านอัตลักษณ์ ได้กลายเป็นเครื่องมือชิ้นหนึ่งในการถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นมาของชุมชน ด้วยการมีหน้าที่หรือบทบาทเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ด้านสังคม วัฒนธรรม ให้แก่คนในชุมชน ทั้งยังเป็นการหล่อหลอมความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชุมชน นอกจากนี้การสื่อสารนี้

ยังเป็นสื่อในการชักจูง จูงใจ ให้กลุ่มบุคคลในชนชั้นต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมและร่วมกิจกรรม การร่วมมือของคนในชุมชนมีทั้งคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่งในวิถีชีวิตของกลุ่มชนเหล่านั้นในการดำรงรักษาอัตลักษณ์บรรพบุรุษที่สร้างไว้ให้อยู่ตลอดไป จึงกล่าวได้ว่า เป็นการช่วยสร้างความเข้มแข็งและความมั่นคงให้กับชุมชนอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น คตินิยมเชิงสัญลักษณ์บนผืนผ้าของชาวภูไทย อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ย่อมสะท้อนถึงมุมมอง การแปลความหมายเชิงสัญลักษณ์ สู่ค่านิยมของสังคม เพื่อส่งต่อเป็นมรดกแก่คนรุ่นหลังต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- จักรพันธ์ สุระประเสริฐ. (2558). แนวทางในการพัฒนาศักยภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีจากผ้าฝ้าย: กรณีศึกษาชุมชนทอผ้าฝ้ายไทยลื้อ บ้านเหี้ย อำเภอบัว จังหวัดน่าน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
- ณัฐนา นวลยัง. (2557). เครื่องแต่งกายที่เป็นสื่อสัญลักษณ์ในงานทัศนศิลป์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544-2557. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นงนภัส ศรีสงคราม. (2547). การสื่อสารทางวัฒนธรรมด้านอัตลักษณ์และสัญลักษณ์ของชาวไทยโซ่ง. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์ (มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์).
- ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์. (2525). มานุษยวิทยากับการศึกษาคิชาชาวบ้าน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- เลิศฤทธิ์ ใหม่ประเทศ. (2552). การวิเคราะห์สัญลักษณ์ของหมู่บ้านม้งดอยปู่เพื่อการออกแบบเว็บไซต์ส่งเสริมการท่องเที่ยว. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วัชรภรณ์ จันทนกุล. (2561). มรดกทางภูมิปัญญา: อัตลักษณ์ร่วมทางสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนภาคพื้นไทย ลาว และกัมพูชา. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- วิลาสินี ขำพรหมราช. (2564). การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบและคติสัญลักษณ์งานศิลปกรรมชนเผ่าแขวงเซกอง. ขอนแก่น: วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา. (2555). **กรอบแนวคิดทางการออกแบบเครื่องประดับเชิง
อนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการศึกษาความหมายด้วยรูปสัญลักษณ์และความหมาย
สัญลักษณ์**. กรุงเทพมหานคร: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- อดิگانต์ สุทธิวัณ และ ศุภรัก สุวรรณวัจน์ (2559). **การออกแบบลายพิมพ์ผ้าตีนจก
สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัย จากภูมิปัญญาไทยพวน จังหวัดสุโขทัย.
วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
7(2) กรกฎาคม - ธันวาคม 2559.**



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย



FTCDC

ศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ด้านสิ่งแวดล้อม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

JAD
JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN